www.game-exe.ru
ОКТЯБРЬ 1999





Внимание: КОНКУРС!

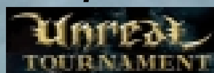
Стр.115

Рекомендуемая розничная цена журнала — 52 руб., без CD — 32 руб.

Стр.6-15



Стр.52-53



Стр.11

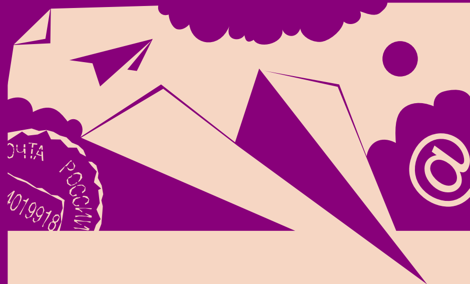


FLANKER 2.0
COMBAT FLIGHT SIMULATOR

СТР. 37-44

КРЫМСКИЕ КАНИКУЛЫ

Game EXE #10(51)'1999



Насилие? О чем вы?!

Меня заинтересовала тема, поднятая Грегом Костикяном в вашем новом разделе “Полигон” (номер за август 1999 г.). В общем и целом я поддерживаю его точку зрения, но выскажусь более радикально. Я считаю, что термины “насилие” и “жестокость” НЕ ПРИМЕНИМЫ к компьютерным играм.

Не являясь большим специалистом в психологии, все-таки попытаюсь сформировать определение насилия и потом “подверстать” его к играм. Итак: насилие – это ограничение действий личности или совершение действий против личности вопреки желанию данной личности. Немного мудрено, но смысл, думаю, понятен. Почему убийство, членовредительство и т.п. считаются насилием? Потому что любой нормальный человек хочет жить и оставаться здоровым, а его лишают всего этого против его желания. А смерть и кровь являются всего лишь внешними проявлениями насилия. То же самое можно сказать по поводу любых животных и любых живых “объектов”. Если действия совершаются против их воли – это, несомненно, насилие. Таким образом, термины “насилие”, “жестокость”, “убийство” можно применять только к живым объектам, или объектам, умеющим выражать свою волю. Можно ли в соревнованиях по стрельбе, например, сказать про мишень, что она была “убита” или по отношению к ней была проявлена жестокость? Являются ли действия по уничтожению или разрушению каких-либо объектов (например дома) насилием? В принципе, да – если эти действия идут против интересов людей, обладающих (пользующихся) данными объектами (домом). Но только в этом случае.

Теперь перейдем к играм. Ни один человек в здравом уме не будет отождествлять компьютерный персонаж или монстра с личностью, а вот если это происходит, тогда это уже проблемы с психикой. Поэтому ни один нормальный игрок не считает происходящее на экране насилием или жестокостью. Все происходящее виртуально и не затрагивает ни чьих интересов. Во всех “шутерах” монстры и другие объекты являются всего лишь МИШЕНЯМИ. Таким образом, игра превращается в спортивное состязание, где проверяется ловкость и находчивость игрока, обставленная соответствующими спецэффектами. А все графические навороты, связанные с уничтожением чего-либо, являются всего лишь иллюзией насилия. У большинства компьютерных игр всего две задачи: показать интересный, придуманный художниками и разработчиками мир и сделать путешествие по этому миру как можно более увлекательным. И если разработчики, путешествуя по этому виртуальному миру, прибегают к иллюзии насилия – это их дело. Каждый игрок должен понимать, что это всего лишь иллюзия, призванная пощекотать его нервы и поддерживать интерес к игре.

А как же игра против других людей, спросите вы? Если человек сел за игру, значит, он желает быть виртуально убитым. Ничья свобода воли и выражения здесь не нарушается. Не нравится – не играй. Таким образом, все “сетевые побоища” превращаются опять-таки в соревнования, где выявляется самый лучший из игроков, наиболее полно освоивший игру. В связи со всем вышесказанным фильмы имеют гораздо большее воздействие на психику, так как там происходит персонификация актеров как личностей. И иллюзия насилия в фильмах является на порядок более сильной и более воздействующей на человека. Хотя смотрящий всегда понимает, что это всего лишь фильм. Вот если эти границы размываются, тогда это тревожный симптом (для соответствующих специалистов).

Но самым страшным видом насилия как раз является не физическое насилие, а насилие над личностью человека, когда заставляют делать выбор или совершать действия против принципов, воли и желания человека, ломают личность человека, его душу. Вот это действительно проблема. Вот по этому поводу надо трубить в трубы и бить в колокола, эти виды насилия гораздо более незаметны, но происходят сплошь и рядом. Хотя это уже тема для другого журнала.

С наилучшими пожеланиями,
Андрей Иванцов aka Slider (Санкт-Петербург).

Господин ПэЖэ (pg@game-exe.ru):

С чисто формальной точки зрения, безусловно, насилие может осуществляться только по отношению к кому-то, кто может не согласиться с действиями насилующего. Только вот... Когда усилия разработчиков игр направлены на точное, очень точное, абсолютно неотличимое от оригинала изображение насилия (даже когда оно происходит только на экране) – это уже не так просто. Где проходит граница между кучкой красных пикселей, символизирующей кровь, вытекающей из кучки пикселей, символизирующей инопланетного монстра, и страдающим на экране человеком, неотличимым от настоящего?

Игрушки, где можно погладить виртуальную девушку по любой части тела и понаблюдать ее реакцию, уже есть, а вскоре вполне можно ожидать появления виртуальных пыточных камер. Надеваешь шлем, перчатки – и перед тобой окровавленное тело, которое ты можешь резать, жечь, загонять раскаленные иглы под ногти. Правда ведь, это совершенно нормально? Никто не страдает, никакого насилия...

На мой взгляд, ключ к поиску правильного ответа – вот эта фраза: “Ни один человек в здравом уме не будет отождествлять компьютерный персонаж или монстра с личностью, а вот если это происходит, тогда это уже проблемы с психикой.” Она, безусловно, истинна. Только вот как избежать проблем с психикой, когда тебя к ним активно подталкивают? Любая игра стремится создать атмосферу, где игрок забывает о нереальности происходящего и отождествляет пиксели с людьми... Да и насилие над личностью в играх прослеживается все чаще и чаще: игроку навязывают и навязывают необходимость убивать с удовольствием. Каждый ли человек мечтает о такой жизни?

Средство, но не сила

Привет всей редакции Game.EXE!

Надеюсь, что дела у вас идут хорошо, нет проблем со здоровьем (у старика ПэЖэ), с нервами (у уважаемого ББ) и с финансами (у не менее уважаемого М.Новикова). Это мое первое электронное письмо в редакцию (до этого была пара писем на бумаге), а потому сначала несколько слов о себе.

Я читаю .EXE с самого НАЧАЛА (с #1’97, хотя подписывался на “Магазин игрушек”). Когда наша родная экономика чуть не дала дуба (17 августа 1998 г.) и цена на .EXE начала изображать ракету-носитель “Протон” на взлете, я вынужден был пропустить пару номеров, о чем сейчас очень жалею. Но самое страшное в другом: кризис “зарезал” мой upgrade, так что мне предстоит встретить следующее тысячелетие верхом на Pentium 100 с 16 “мегами” мозгов. Да-а, нет повести печальнее на свете! Но в то же время, выяснилась парадоксальная вещь – мой интерес к .EXE постоянно возрастал, хотя процент игр, которые у меня пошли бы, снизился сначала до 10, а потом и до 0! С тех пор журнал интересует меня исключительно с литературной точки зрения, а не как компьютерное издание. И я уверен, что подобное произошло не только со мной. Мне кажется, это является лучшей оценкой вашего профессионализма.

Собственно, два предыдущих абзаца были лишь вступлением. На написание этого письма меня подвигла статья Господина ПэЖэ “Величие дворцов” (.EXE #8’99), посвященная Wheel of Time. Должен признаться, что являюсь почитателем творчества Р.Джордана (причем я заинтересовался циклом “Wheel of Time” после первого упоминания в .EXE об одноименной игре!), а потому знакомые имена болью отдались в душе – следующих книг жду вот уже полгода и, видимо, буду ждать еще столько же. В силу некоторой своей осведомленности в вопросе сюжета Wheel of Time хочу внести ясность и поправить некоторые неточности, допущенные вами из-за необходимости кратко конспектировать сложный и разветвленный сюжет.

Итак: процедура освобождения Темного (Dark One), заключенного в магическую темницу с сотворения мира, сводится к овладению и уничтожению семи печатей (Seals), в которых и заключена сила, удерживающая Темного. Айз Седай (Aes Cedai) – “служители всего сущего” – делают все, чтобы не допустить этого. Отрекшиеся (Forsaken) – Айз Седай, переметнувшиеся на сторону Темного, – стремятся освободить своего господина. Чада Света (Children of Light) – фанатики, считающие, что все, кто пользуется Единой Силой, – приспешники Темного. Единая Сила – главный инструмент борьбы, некая вселенская субстанция, имеющая в себе мужское и женское начала; люди, способные направлять ее, преобразуют эту энергию в порталы, вихри и fireball’ы – тем и живут. А тер’ангриалы (Ter’angreals), упомянутые Господином ПэЖэ, это лишь средство управления Единой Силой, но не она сама. К сожалению, я не встречал в оригинальных книгах никого похожего на Hound ни по имени, ни по описанию.

Надеюсь, я хоть немного помог вам и читателям разобраться в хитросплетениях вселенной Wheel of Time. Очень жаль, что эта игра будет далека от событий оригинальных книг – интересно было бы лично поучаствовать в том, о чем только что прочитал. Хотя, как я уже отмечал, hardware-петля на моем виртуальном горле затянута так, что не продохнуть.

Пока!
Дмитрий Сурков (Нижний Новгород).

Господин ПэЖэ:

Спасибо! Я как раз сейчас изо всех сил исправляю досадные пробелы в образовании, читая книги Джордана, осваивая терминологию и проникаясь атмосферой, чтобы было легче вжиться в мир “Кольца времени”. Только бы игра быстрее вышла!

Наш цитатник

Оттенить серьезность левой стороны этого разворота мы решили избранными местами из переписки с вами, дорогие читатели. Смешными, курьезными, необычными. Само собой, поскольку это именно кусочки из писем мы решили оставить их анонимными. И по возможности – ничего не меняя. Что написано – то написано, верно?

О “Вульфенштейне”
В “Вульфенштейне” было навалено столько плоских спрайтов, столько кривых текстур и так мало оружия, что по сегодняшним меркам это может быть оценено в минус 5 баллов.

О “Думе”
Монстры стали косить под 3D.

О “Дюке Ньюкеме”
Стало больше спрайтов, пригодных для использования.

О журнале
Я, утопший в ностальгии и восхищенный вашим журналом, написал стих, посвященный редакции Game.EXE и всему игровому миру:

В редакции Гамеза хваленого
Ряд энных Пентиумов стоит.
И днем и ночью там Хажинский
По клавишам стучит, стучит.
Там чудеса: там в Думе монстры,
Компьютер иногда висит.
Там на онлайновых дорожках
Играют люди в Сеттлерс Три.
Дюк Ньюкем там на кривых ножках
Из страшного ружья палит.
О Квейке Три там люди тужат,
Им даже Анреал не нужен.
Сидят они там в Интернете,
Играют в игры, будто дети.
Веселый век царит у них.
О, там прекрасно, там весь мир!

УЧУ всегда со мной: во время отдыха, во время рекламы на телевидении, в ванной, в перерывах между работой, в метро, в автобусе, немного перед сном.

О других “изданиях”
Им до вас, как до Луны на подводной лодке.

О разработчиках
Они пичкают нас бездарными в большинстве своем клонами и сиквелами, в которых нет места твоей фантазии – все уже занято фантазией разработчиков.

О гордости рядового пользователя
Более половины своей жизни я провел рядом с компьютером. Не каждый может гордиться таким сроком.

О 3D-ускорителях
Еще в 1997 году вы заявили, что “железная революция” победила и Voodoo прочно вошел в нашу жизнь. Но – хотите верьте, хотите нет – я 3dfx’a не имею! И более того – я даже не знаю ни одного человека, который имел хотя бы Vodoo Graphics. И дело здесь не в принципах и гордости...

Об Олеге Михайловиче Хажинском
Что-то вы, Олег, сдавать стали и в ваших действиях начинают наблюдаться кое-какие несоответствия.

Об “Элите”
...А еще у меня родилась идея: давайте всей страной поставим памятник “ЭЛИТЕ”. В виде “Кобры МК-3” в натуральную величину со стыковочным компьютером и противоракетной системой на борту...

О рейтингах
Я, ниже подписавшийся, заявляю о неодыкватности оценок интересности журнала Game.EXE.

За весь, слава богу, минувший 98-й год, ни одна игра не получила 100%, и это было правильно.

Об Outcast’e
Дань Tomb Raider’у: есть место, где Слэйду придется заниматься чисто Ларискиным делом. Что? Нет, не рожать.

О “проблеме всех shoot’еров”
Не так давно, когда я увидел первую игру новага жанра под названием Wolf, долго не мог понять почему же она нравится всем, кроме меня. Кому нужны корридоры? Ведь был симулятор LHX и там use’ру принадлежало все небо.

О Господине ПэЖэ
В конце-то концов, скажет кто-нибудь что это за личность?!

У всех остальных клички как клички. Скар – Шрам. Фраг, он и в Африке Фраг. А что такое ПэЖэ?! Не понимаю.

Наверное, под личиной PG скрывается уголовник. Этим и объясняется наличие у него трех компьютеров.

Я знаю, что он женщина, как Ленин!

Внешность: мускулистый, со множеством шрамов на руках и без одного глаза. Шутка.

Из десяти опрошенных – четверо считают, что ему никак не меньше 40 лет, трое – не менее 20-ти, двое – такого в УЧУ нет совсем, один – он бессмертен.

Спрашивать вас ни о чем не буду, у вас времени нет, а вот пожурить могу. Но не вас лично, Господин ПэЖэ, а того, кто помещает ваше фото в журнал. Итак. Франция пишется через букву “и”, а не “ы”, как у вас. Не помню, чтобы в 54-м году были какие-то походы во Франции. И тут возникает сразу несколько вопросов. ПэЖэ – француз? Если да, то почему у него на пилотке немецкие слова? Немцы напали на Францию? Следующий вопрос. Что делает флаг Канады на груди ПэЖэ? Второй флаг, конечно, похож на андреевский, но не он. И еще: где вы видели, чтобы солдаты (матросы) носили очки? Что? Маршал Сергеев? Но он министр, а не солдат простой, ему из автомата не стрелять.

О Хорнете
Наиболее лояльным в отношении ожидающихся игр попрежнему остается Андрей Ламтюгов. Наверное, дают о себе знать стальные нервы симуляторщика.

Андрей Ламтюгов! Ты круч.

Просто просьбы
Хочу попросить Олега Михайловича Хажинского и Андрея Ома не писать рецензии на игры, основываясь на их внешнем виде.

Фраг Сибирский, не надо превращать УЧУ в “Солдат удачи”! Народ и так нервничает.

ОМХ, еще раз прошу написать о The Sims и “Аллодах-3”. Только поподробнее!

Николай Радовский! Напишите тест самого необходимого для каждого геймера предмета – боевой мышки!

Олег Хажинский, вы бы не могли внятно и без остановок объяснить вашу нелюбовь к “Старкрафту”?

О том, чем журнал должен гордиться
Редакция должна быть горда тем, что ее журнал читают в поселке, находящемся в Магаданской области.

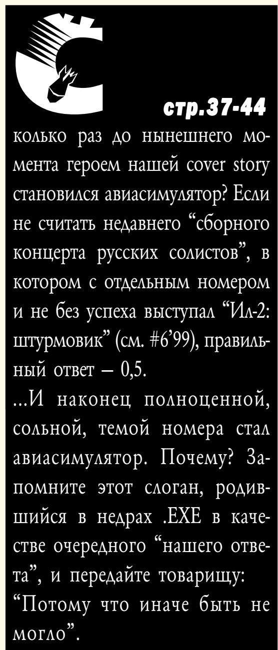
О любви и ненависти
УЧУ! Ну ты молодец!!! Ты – чудо! Скажу, что до этого номера я тебя ненавидел.

О “Нивале”
Я и мой друг хотим большего! Мы верим в “Нивал”. Они вполне могут сделать “Аллоды-3” действительно новыми. (Кстати, нам как-то неинтересно проходить “Аллоды-2”. Может, напишите мне читы?)

О Kingpin’e
Куплю и пройду. А потом буду сидеть и ждать, пока не смогу зажигалкой сжечь сарай, где проживают мои opponents; разлить по полу coca-cola и подвести к ней ток, чтобы headcrab станцевал джигу.

О жизни
После дня, проведенного в школе, с трудом вспоминаешь свое ФИО. Не говоря уж о тех технических терминах, коими пересыпана речь г-на Радовского.

Меня постигла страшная участь: я не застал времена “Магазина игрушек”!



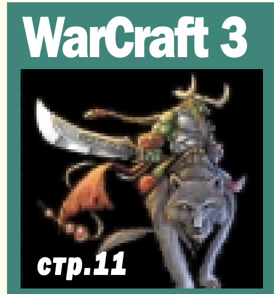
стр.37-44

Сколько раз до нынешнего момента героем нашей cover story становился авиасимулятор? Если не считать недавнего "сборного концерта русских солистов", в котором с отдельным номером и не без успеха выступал "Ил-2: штурмовик" (см. #6'99), правильный ответ – 0,5.

...И наконец полноценной, сольной, темой номера стал авиасимулятор. Почему? Запомните этот слоган, родившийся в недрах .EXE в качестве очередного "нашего ответа", и передайте товарищу: "Потому что иначе быть не могло".

Вы не были в Eagle Dynamics? О, это замечательное место, где джойстик у компьютера обязателен так же, как мышь, а настольными книгами являются фолианты от Jane's!..













IN THIS ISSUE

Cover Story

Flanker's Crimean Holiday

Flanker 2.0 Combat Flight Simulator, by Eagle Dynamics/Mindscape, is yet another flight sim that landed on our cover this year. Astounding visual and sound effects coupled with unprecedented realism and ease of control. The unforgettable atmosphere is what makes Flanker 2.0 so special and attractive for hard-core gamers. Learn the full history of its making (with all ups and downs) and how it differs from previous incarnations. Igor Tishin, the project leader and the only remaining of the initial developers (Microsoft more than once stole valuable members of the development team), answers our questions regarding implementation of new features in the game.

News Special: ECTS '99

Detailed report from ECTS '99 where Game.EXE presented ECTS Game of the Year - Russia Award to Half-Life. A close look at Warcraft III, by Blizzard, Majesty, by Cyberlore/MicroProse, Nox, by Westwood Studios, and B-17 Flying Fortress 2 "The Mighty 8th", by Wayward/MicroProse.

Action

The demo of **Unreal Tournament**, by Epic Games/GT Interactive, offers an engaging atmospheric gameplay. The one to die for.

It is hard to cope with the feeling of disappointment while looking at the demo of **Prince of Persia 3D**, by Red Orb. Who would have thought that adding the third dimension to the Prince we used to love will end up in a mere fighting and a primitive Lara-clone?

Horror and fear is the name of the game in the demo of **Nocturne**, by Terminal Reality/Gathering of Developers. The all-penetrating darkness is a local know-how that creates the atmosphere that we'll be eagerly awaiting to experience once again in the final release.

The Polish release of **Mortyr**, by Mirage Media, is the only one currently available. It is like ordering a Greek salad with blue cheese and no dressing. Blue cheese (weapons) is really tasty while other ingredients purchased at the wholesale warehouse and taken from the fridge are quite standard. Thanks for reminding everyone that fascism must be eliminated from planet Earth.

Re-Volt, by Iguana/Acclaim, is a "must have"! It is a celebration of joy, harmony and perfection. One of the best racing arcades of the year. **Our Choice!**

Legacy of Kain: Soul Reaver, by Crystal Dynamics/Eidos Interactive, is a nice collection of quite original witty ideas in a trivial fiction disguise. You should try your best to discover its philosophical foundations under a heavy construction of acrobatics and fighting action.

No matter how childish **Lego Racers**, by Lego Media, may seem it is still an addictive drug. Simplicity that climbs upon primitivism may sometimes produce an ingenious entertainment.

The beautiful music of **Drakan: Order of the Flame**, by Surreal Software/Psygnosis, doesn't elevate this nice attempt of mixing several genres to the status of a breakthrough.

3D Ultra RC Racers, by Sierra, is just another standard top-down racing arcade, not moving.

Strategy

The demo of **Homeworld**, by Relic Entertainment/Sierra, is so impressive, beautiful and seducing that we are already dying to play the full version of this revolutionary game of the passing millennium.

There is no reason for **Battlezone 2**, by Pandemic Studios/Activision, to be worse than the original, however the demo leaves us in doubt.

The demo of **Tom Clancy's Rainbow Six: Rogue Spear**, by Red Storm Entertainment, is so convincing that we already think it is a great step forward in the history of the genre.

The beta version of **Age of Empires 2: The Age of Kings**, by Ensemble Studios/Microsoft, offers a classical hit enjoyable both by hard-core and casual gamers.

Command & Conquer: Tiberian Sun, by Westwood Studios/Electronic Arts, proves once again that Westwood remains unsurpassed in producing genuine C&C-clones.

The admirable world of **3D Ultra Lionel Traintown**, by Sierra, is funny and attractive enough to enjoy the process of solving train-puzzles.

RPG

The demo of **Final Fantasy VIII**, by Squaresoft/Eidos Interactive, that we saw at ECTS is a beautiful incarnation of its console original. Who would expect more?

Simulators

We feel our mouth water when we look at the stunning visual effects and realism in the demo of **Rally Championship 2000**, by Magnetic Fields/Europress/Actualize/Doka (in Russia).

Polygon

The editorial deals with the strategy of behavior after Design Spec docs are ready, you've got a team and life reminds you that you still live in Russia.

Moving on with the fun of full-scale development after Design Spec docs were submitted by Lionhead's game-makers. Another portion of **The .LHX Files** by **Steve Jackson**.

Hardware

With so many new excellent games coming our way, isn't it time to get a new hard drive? This month we tested a new generation of high capacity Ultra ATA/66 compatible hard disks. **Our Choice!** goes to **IBM DPTA-372730**. **Best Buy** goes to **Seagate Medalist 17242**. **Western Digital Caviar AC420400** was worthy of both **Our Choice!** and **Best Buy**.



Game.EXE CD #10 (15)

Игры

Battlezone II• Homeworld• Nocturne• Prince of Persia 3D• Rally Championship 200• Tom Clancy's Rainbow Six: Rogue Spear• Septerra Core: Legacy of the Creator• 3D Ultra Lionel TrainTown

Патчи

Braveheart v3.22 Patch• Descent 3 Patches• Dungeon Keeper 2 v1.50 & Bonus Packs• Fly! v1.01.76 Beta Patch• Half-Life v1.0.1.3 Patch• Hidden & Dangerous v1.2 Patch•Jagged Alliance 2 Patches• Kingpin v1.2 Patch• Mig Alley v1.02 Patch• Might & Magic VII: For Blood and Honor v1.1 Patch• SiN v1.06 Patch

Утилиты

The Bat! v1.35• ClipMate for Windows 95/98/NT4 v5.1.05• E-Mail Notify (Cyber-Info) v4.65• FilePreview v1.2• FinePrint (Win95/98) v3.6• GLSetup Build 107 (Public Beta Release)• ICQ 99b Beta v3.19 Build #2569• Liquid Player v5.0• Macro Scheduler v5.1• Music Label 2000 v6.0• OrMEDIA v3.0• PassMan v7.8• PDF Creator v0.943• Schedule Wizard 2000 (32-bit) v1.94• Speaking Clock v5.0• TurboZIP v4.01 Build090801• TWinExplorer v2.3• WallFreak v1.0• WorldTime (Paw Print) v5.0.1.439

Драйверы

V3100 Display Driver for Win9x Beta• V3800 Display Driver for Win9x v2.09 Beta2• ATI RAGE128 Display Driver for Windows 95/98 v6.20CDH29• Canopus Spectra 2500/3200 Drivers for Windows 9x v3.10.01• 3D Blaster Banshee BIOS & Windows 95/98 Driver Update 3DBB-9XBIO-1-US• Millennium G400 Windows 9x Display Driver v5.21.017• Live!Ware 2.1 Update• Voodoo3 2000/3000 Windows 9x Retail Drivers — AGP/PCI v1.02.11• WickedGL

Бонус

Музыка

Саундтрек Warhammer 40.000: Rites of War.
Демонстрационные треки из
The Real Neverending Story.

Реклама в номере



ООО "Издательский дом "Компьютерра" — Computerra Publishing House

Издатель — **Publisher**
Михаил Новиков — Mikhail Novikov
mnovikov@game-exe.ru



Номер 10 (51), октябрь 1999 г. — Issue 10 (51) October, 1999
В 1995-96 гг. журнал выходил под названием "Магазин игрушек/ Games Magazine" — Published as "Магазин игрушек/ Games Magazine" in 1995-96

117419, Москва, 2-й Рощинский проезд, д.8 — 2nd Roschinsky Proezd 8, 117419 Moscow, Russia
Тел.: (095) 232-2261, 232-2263 — Tel.: (+7 095) 232-2261, 232-2263
Факс: (095) 956-1938, 956-2385 — Fax: (+7 095) 956-1938, 956-2385
E-mail: post@game-exe.ru
Internet: www.game-exe.ru

Редакция — **Editorial Board**

Главный редактор — **Editor-in-Chief**
Игорь Исупов — Igor Isupov
garry@game-exe.ru

Арт-директор — **Art Director**
Гамлет Маркарян — Hamlet Markarian
hamlet@computerra.ru

Редактор отдела стратегий — **Strategy Editor**
Олег Хажинский — Oleg Khazhinsky
oleg@game-exe.ru

Редактор отдела Action-игр — **Action Editor**
Господин ПэЖэ — Mr. PG
pg@game-exe.ru

Редактор отдела симуляторов — **Sim Editor**
Андрей Ламтюгов — Andrei Lamtiugov
andrey@game-exe.ru

Редактор отдела RPG — **RPG Editor**
Александр Вершинин — Alexander Vershinin
versh@game-exe.ru

Редактор отдела квестов и логических игр — **Adventure & Mind Games Editor**
Мария Ариманова — Maria Arimanova
masha@game-exe.ru

Редактор отдела игрового железа — **Hardware Editor**
Николай Радовский — Nikolay Radovsky
nradov@game-exe.ru

Дизайнер — **Designer**
Денис Гусаков — Denis Gusakov
dgusakov@computerra.ru

Корреспонденты — **Writers**
Роман Косенко — Roman Kosenko
krom@game-exe.ru
Фраг Сибирский — Frag Sibirsky
frag@game-exe.ru
Михаил Судаков — Mikhail Sudakov
michelle@game-exe.ru

Веб-редактор — **Web Editor**
Андрей Ом — Andrei Ohm
ohm@aha.ru

Веб-мастер — **Web-master**
Антон Васильев — Anthony Vasilyev
webmaster@game-exe.ru

Рекламная служба — **Advertising**
Тел.: (095) 232-2261, 232-2263 — Tel.: (+7 095) 232-2261, 232-2263
Галина Рогозина — Galina Rogozina
grog@computerra.ru

Служба распространения и подписки — **Sales, Distribution & Subscription**
ЗАО "Компьютерная пресса" — Computer Press
Тел.: (095) 232-2165 — Tel.: (095) 232-2165
kpressa@computerra.ru

Подписка в США — **Subscription in the USA**
Victor Kamkin Inc. — Victor Kamkin Inc.
Тел: (301) 881-5973, (212) 673-0776 — Tel: (301) 881-5973, (212) 673-0776

Техническая поддержка — **Technical Support**
Евгений Васильченко — Eugeny Vasilchenko
sysadmin@computerra.ru

Печать — **Printer**
Acta Print Oy, Finland

Тираж 30000 экз. Цена свободная — Circulation 30,000 copies

Журнал зарегистрирован Государственным Комитетом РФ по печати. Свидетельство о регистрации # 015835 — The magazine is registered with the State Committee of the Russian Federation for the Press Registration certificate #015835

Учредитель — **Founder**
Дмитрий Мендрелюк — Dmitry Mendreliouk



Лондон, "Олимпия", 5–7 сентября 1999 г.

ECTS '99, УЧУ и все-все-все

Александр Вершинин, Михаил Новиков (фото)

"Туда и обратно! — Таков был строгий приказ бдительного ББ. — Страна, как обычно, в сложном положении, оставлять ее надолго смерти подобно..." В общем, ставшая уже традиционной УЧУ-поездка на лондонскую выставку ECTS получилась похожей на лихую партизанскую вылазку: прибыли на место, нанесли удар по пирогам противника и тут же отступили на исходные позиции — пока гостеприимные лондонцы не начали клянчить автографы после триумфальных (ирон.) фотографий последнего номера Game.EXE.



(Ну и рожи...) Рядовые Vershinin (слева) и Novikoff (оба — немного 3DO) приветствуют вас, дорогие читатели.

A-310 доставил нас в столицу туманного Альбиона (ни разу не видел там тумана!) в одном куске — то есть целыми и невредимыми. Хорошее начало командировки. Никогда не доверяйте этому летающему железу. В крайнем случае — поступайте подобно многоопытному Хорнету: восхищайтесь самолетами, но с земли. Летайте, но только дома, сидя в кресле. Все остальные способы контакта со стальными птицами неизбежно влекут за собой потерю драгоценных нервных клеток, которые, по последним данным, все же восстанавливаются, но очень, очень неторопливо.

ДЕНЬ ПЕРВЫЙ, ОЗНАКОМИТЕЛЬНЫЙ

Пятое сентября. Открытие. Разумеется, торжественное. Море народу, толкучка на всех подступах и огромная очередь разгильдяев, не получивших свои баджи (badges) по почте. На первый взгляд ECTS '99 выглядит неотличимо от своих предшественниц: колоритно, жутко шумно, насыщенно. Остается лишь набрать в легкие побольше воздуха и нырнуть в толпу. "Фотограф" Миша убегает PR'ствовать, а я приступаю к традиционному обходу владений. Первый день, по давней традиции, посвящается исключительно шаманским брожениям вокруг стендов без какой-либо особой цели. Так составляется общее впечатление о выставке, которое и будет задавать тон всем трем дням нашей жизни в "Олимпии".

Итак, будем беспристрастны. Нынешняя версия ECTS (Build 99/09.5-7) значительно уступает предыдущим релизам по всем рейтинговым позициям. Что грустно. Поверхностные отличия бросаются в глаза сразу. Во-первых, нет помпезных стендов крупнейших деятелей индустрии: Eidos, Take 2, Westwood, Interplay, Blizzard отсиживаются за закрытыми дверями (VIP only!). Activision обособилась в шикарной гостинице на High Kensington Street в пяти минутах непринужденной езды на роликах от "Олимпии", а Empire удобно устроилась прямо в пабе (!) напротив выставочного зала. Комедиантов тоже никто не звал. Миновали те веселые деньки, когда со стендов к простым людям выходили Макс из Carmageddon или, скажем, Лара сами-знаете-откуда. Максимум, что позволили себе устроители и обитатели ECTS '99, — это немного моделей на стендах (больше всего у JoyTech Europe с инквизиторской горкой; девочки каждый раз сильно травмировали себя, спускаясь со второго этажа павильона в импровизированный пул с очень твердыми на вид разноцветными шариками) и несколько костюмированных распространителей рекламных буклетов. Но самое страшное ожидало впереди. Окончательное и бесповоротное засилье приставок во всем их простодушном великолепии. Вот что больше всего угнетало на последнем лондонском шоу! Куда ни повернись, телевизор с Dreamcast, куда ни плюнь, какой-нибудь Gameboy или, простите, Nintendo. Только Sony спокойно ограничилась отдельным павильоном, не пытаясь отнять место под солнцем у писишных девелоперов и издателей. Оно и понятно — европейский релиз PlayStation 2 вовсе не так близок, как аналогичная дата у Dreamcast. Последняя начала продаваться меньше чем через неделю после окончания ECTS.

Подборка представленных на выставке PC-проектов только подтверждает выводы, сделанные после "поверхностных" наблюдений. Интересных проектов практически нет, плюс полное и подавляющее засилье аркад. Квесты и RPG традиционно возглавляют список ECTS-меньшинств, за ними вплотную следуют симуляторы и стратегии. Да, даже стратегии! Все проседает под напористым нажимом жанра action, а в особенности "спортивных" игр. День заканчивается долгой прогулкой по Hyde, а затем Green Park, и грустными размышлениям о превратностях судьбы в близлежащей пивнушке. Хотя бы пиво здесь не чета московскому, а барменша удивительно ловко выводит четырехлистник клевера на поверхности пены. Изрядно вкусив лондонского, Миша

Девочки травмировались, девочкам было больно, но бузинес из бузинес.



удивляет меня попытками заказать Heineken. И это в настоящем ирландском пабе. Эстет.

ДЕНЬ ВТОРОЙ И ТРЕТИЙ, ЗУБОДРОБИТЕЛЬНЫЕ

Пробуждение происходит от жалобного скрежета входной двери, которая трещит по всем швам под натиском Мишиных ругательств. Ну да, сегодня злобный денек. Сначала визит к сховавшейся в недрах богатого отеля Activision, а затем близкое знакомство с представленными на "открытых" стендах проектами.

Activision подошла к делу презентации своих игр с удивительной небрежностью. Судите сами: по одной машине на Battlezone 2 и Dark Reign 2, объединенные общей сетью три компьютера с третьей "Квакой", очередной Star Trek: Hidden Evil, а также череда однообразных консольных и писишных футболов, баскетболов, хоккеев и даже симулятор скейтбордиста. Обособленно стояла пара компьютеров, на которых должны были демонстрироваться Soldier of Fortune и Vampire Masquerade: Redemption. К сожалению, нам так и не довелось увидеть эти, кстати, самые интересные проекты. Для начала на полтора часа опоздал человек, ответственный за их демонстрацию. После этого оказалось, что обе игры отказываются запускаться — на обоих компьютерах, вылетая с самыми разнообразными ошибками. Осталось лишь удовольствоваться личным знакомством с Dark Reign 2 и Battlezone 2, проклиная в душе разгильдяйство сотрудников Activision.



Дедушка в юбчонке — всего лишь торговец MP3-плейерами.

DARK REIGN 2

Сидящий на стратегиях человек усердно разрывается между Dark Reign и Battlezone. Но если демонстрационная версия Battlezone 2 уже раздается всем желающим (о ней вы прочтете у Олега в разделе), то DR2 еще слишком далека от релиза. Поэтому ей — особое внимание.

Издалека новенькую Dark Reign легко принять за какой-нибудь Expendable от Rage Software. Привыкайте, это новое лицо стратегических игр. Красивый трехмерный ландшафт от Myth, полигональные фигурки солдатиков а-ля Quake, гладкая прозрачная вода и игрушечные строения, позаимствованные у Overboard. Для начала восхищенной публике демонстрируют десантные корабли. Огромные полигональные коробки величавыми цеппелинами проплывают над черепашьими горбами островков, а в это время камера свободно вращается вокруг них, приближается и удаляется. Непосредственно под транспортом, расплющившись зеленым блином по холмистому ландшафту, течет своеобразная тень — суть "рамка", обозначающая выбранный юнит, и круглая шкала повреждений корабля. Весьма изящное решение — тем более что зеленая "баранка" постоянно деформируется при наплыве на всевозможные объекты и детали ландшафта.

Наконец, высаживают пехотинцев. Это шок. Они выглядят такими крохотулями по сравнению с громадой транспорта — и это еще один шаг навстречу условной справедливости в масштабировании юнитов. При ближайшем рассмотрении (zoom на полную мощность) пехота оказывается не только детализированной не хуже фрагов из вашей любимой "Кваки", но и отлично анимированной. Стоят себе, почесываются, переглядываются, перемигиваются, поплевывают.

Далее следует демонстрация всевозможных погодных условий и недотягивающих до уровня того же Expendable спецэффектов. Взрывы слабенькие, выстрелы игрушечные. Зато в начале и конце каждой миссии предусмотрена небольшая, со вкусом срежиссированная скриптовая сценка. По крайней мере для этих целей графический "движок" Dark Reign 2 очень даже подходит. А что касается функциональности — посмотрим этой осенью.

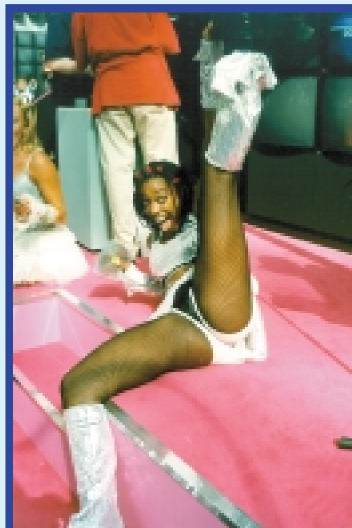
STAR TREK: HIDDEN EVIL

Рядом с тремя Q3-компьютерами, оккупированными шумными небритыми итальянцами, машина со Star Trek: Hidden Evil кажется островком спокойствия. Присутствующие интересуются либо стратегиями, либо deathmatch'ем, либо приставочным скейтбордом. А в это время в далекой-далекой галактике...

В глубинах космоса отважные полигональные герои ходят исключительно по пререндеренным ландшафтам. При этом они постоянно пользуются своим волшебным "анализатором", способным в несколько предложений описать любой из вышеуказанных задников. Официальная Activision описывает игру как "полную динамики adventure", но в басни эти верится с трудом. Игра так же далека от экшена, как тетрис от Wing Commander. Да, в руках есть верный фазер (тазер? мазер?), а герой разворачивается вокруг своей оси всего лишь за какие-нибудь пять секунд. Зато действие имеет честь происходить на поверхности планеты Ba'ku (Баку?), а героя зовут не иначе как младший лейтенант Sovok (Совок?!). Мда. Вы когда-нибудь видели удачную игру по мотивам Star Trek? Я нет. Назад, в "Олимпию"!

TRICKSTYLE

Фирма Acclaim всегда отличалась нежной любовью к главному входу выставочного зала. Вы заглядываете внутрь и немедленно оказываетесь в шумных стенах стенда Acclaim, где гарантированно найдете ту или иную инкарнацию их дюкоподобного проекта Turok. Ребята не подвели и на этот раз, представив вниманию публики приставочный Turok: The Rage Wars. Впрочем, в указанную сторону никто не смотрел. Потому что ровно половину стенда Acclaim занимала парочка настоящих Ferrari, ярко красный болид "Формулы-1" и ослепительно желтая Maranello. Как бы в противовес сумасшедше красивым авто был расположен главный проект компании 1999-го — Trickstyle.



Этот кадр признан самым вуайеристским кадром ECST '99. Ай да Миша, ай да...

Trickstyle опасно балансирует на грани аркады и спортивного симулятора. Речь идет о гонках на левитирующей доске, снабженной для пущего увеселения маленьким реактивным двигателем. Ничего особенного, нужно лишь правильно балансировать газом и тормозом, да не забывать совершать разнообразные эротичные телодвижения при каждом удобном случае. Чистейшей воды Wipeout, несколько обремененный неотвратимостью воздушной акробатики. Тем не менее, именно эта игра демонстрировалась на очень многих стендах нынешней ECTS. Причина? Оказывается, Trickstyle преподносится как одна из самых первых игр для Dreamcast. Отсюда неестественный ажиотаж — приставочная версия уже продается, а писишный аналог ожидается этой осенью.

Сразу за суматошным бестолковым Acclaim, где наряду с Trickstyle демонстрируется старина Shadowman, расположился, пожалуй, самый интересный и насыщенный по количеству добротных проектов стенд. Под эгидой Hasbro обитает MicroProse.

SPIRIT OF SPEED 1937

Ребят из MicroProse так и не оставляет в покое давняя любовь к соревнованиям "Формулы-1". Spirit of Speed 1937 продолжает их сравнительно новую "реликтовую" серию гонок. Памятный 1967-й минуем с легкой ностальгией — еще ни в одном симуляторе человек не подвергался таким унижениям, как в Grand Prix Legends с ее неуправляемыми болидами. Но нет, непоседливая MicroProse тянет нас еще глубже, во времена, когда спортивные автомобили были еще более непослушными, а двигатели уже могли похвастаться двенадцатью цилиндрами. Одни имена конюшен приводят в священный ужас: Bugatti, Maserati, Alfa Romeo, Mercedes, Auto Union. Могучие предки нынешней "Формулы" внушают бесконечное уважение. Чем не тема для симулятора, претендующего на популярность у широких народных?

Несмотря на клятвенные уверения, что графический "движок" сделан с нуля, почерк MicroProse четко прослеживается. Никаких излишних визуальных наворотов, главное — чтобы "правильно" ехало/летало/плавало. Местный демон (демонстратор проекта) также заявляет, что в GPL было слишком тяжело играть и в SoS 1937 они решили исправить допущенную ошибку, сделав игру значительно более аркадной. Не знаю, как там насчет "легкости", но моя изумительно смоделированная "Мазерати" делила время пребывания на дороге и на окрестных лужайках примерно пополам. Разумеется, все можно спи-

сать на качество трассы, тряскую ухабистую грунтовку с резкими неожиданными поворотами, живописными холмиками песка там и сям и манящей зеленью кюветов. Но скорее всего, сказывается нежелание снимать ногу с педали газа. А ведь в Spirit of Speed 1937 нет никаких вспомогательных механизмов — принудительного торможения на поворотах или ограничения максимальной скорости на прямой — как в Grand Prix 3, ревущей на соседнем компьютере стенда.


Лицо Nival'а — Сергей Орловский. Разве может компания с таким лицом делать плохие игры?

GRAND PRIX 3

Отличить одну игру серии GP от другой так же сложно, как двух граждан Китайской Народной Республики. Поневоле проникаешься глубокой симпатией и состраданием к мучениям справедливого Хорнета, которому приходится находить десять различий в вышедших за целый год симуляторах "Формулы-1". Трассу Монако не узнать невозможно. Вот навсегда вошедшие в историю дома с балкончиками, длинный туннель с резким виражом в конце, нарядная череда роскошных яхт. Мелькают "Феррари" и "Макларены". Красиво сделаны и — ужасно похожи на своих кровных братьев из двух последних Grand Prix.

В глаза бросается лишь коряво исполненный интерфейс на руле болида: скорость, передача, обороты и так далее. Баранка смотрится слишком тяжело и чересчур отвлекает от самого главного, трассы. Хотя с полностью включенным driving help (на выставке MicroProse старалась не огорчать посетителей) проходить повороты гораздо проще. Почти элементарно — лишь доверьтесь импровизированному "автопилоту". Для любителей погорячее, вроде Yours Truly, предусмотрены пять уровней сложности физики. Эксперимента ради выклянчиваю наиболее близкую к реальности физику и в первом же повороте втыкаюсь в ограждение, частично прохожу сквозь него и начинаю мерно вращаться вокруг своей оси. Демоны смущенно суетятся, а виновник торжества под шумок сваливает пробовать на зуб другие проекты фирмы. Последний взгляд на экран — и прощание до весны 2000 года. (К слову: по итогам выставки игра была названа "Лучшим PC-проектом шоу". Что ж, у устроителей выставки и придворных оценщиков свои вкусы...)

X-COM: ALLIANCE И GUNSHIP III

Около машин с Majesty и B-17 Flying Fortress 2 "The mighty 8th" я провел слишком много времени, чтобы уложить все впечатления в скромные рамки данного текста. Так что смотрите ниже эксклюзивный как бы "Первый взгляд", хоть и в рамках "Информбюро". У выхода натыкаюсь на два "скромных" проекта, X-COM: Alliance и GunshipIII.

Alliance, как и за год до этого, производит довольно удручающее впечатление благодаря самодельному "движку" (чтобы там ни говорил OMX). И очень похож на Space Hulk (прости, OMX!). Бесконечные туннели, из которых выскакивают щуплые зеленые человечки с огромными пушками в лапках, катастрофический недостаток освещения, вяло плетущиеся за спиной помощники. Интерфейс многооконный, демонстрирующий приключения всех членов команды одновременно. Напарники постоянно нуждаются в понукании, мягком окрике и нежном целеуказании. Если бы не персональные окошечки каждого, вы бы ни за что не догадались, что эти слабоумные пехотинцы все еще топчутся в лифте, желая выйти сквозь стену, а вовсе не прикрывают ваш тыл.

Что касается GunshipIII (о нем, и куда подробней, вам расскажет Хорнет — в обычной части "Информбюро"): название предоставляет исчерпывающую информацию о проекте. Вертолетная тематика, к великому сожалению, не позволила использовать в игре "движок" от B-17 FF2. Что невесело. На поверхности остаются только стандартные достоинства: "улучшенный" AI противника и напарников, "интереснейшие" задания, "волнующая" сетевая игра. Уф, изыди, железная стрекоза! А что это за внушающие уважение стволы на фоне звездного неба?

BIG BANG

Большие вращающиеся жерла по краям модного широкоэкранного жидкокристаллического дисплея могут означать лишь одно — Big Bang от Project 2 Interactive. Безумно красивый, полностью трехмерный и абсолютно ненавязчивый космический симулятор. Таким мог стать Wing Commander 1, случись ему родиться в 1999 году.

Если вы еще не в курсе, словосочетанием "Bing Bang" американские ученые называют рождении нашей Вселенной. Смелое мотто "Вы думаете, что так началось все сущее? Этим и закончится" только раззадоривает публику. Большой Бадабум(TM)? Это мы с удовольствием.

Пока сюжетная линия в лице одного из демонов бубнит о пяти воюющих не на жизнь, а (угадали!) на смерть расах, на экране открываются совершенно бесподобные виды. В красноватом сиянии ближайшего солнца вращается самая красивая планета, когда либо воссозданная художниками и программистами. Хочется протянуть руку и пощупать ее — плюшевая или резиновая? Но что-то не так, красного и желтого становится больше чем нужно. Огонь вражеских истребителей, не иначе. По мановению shift'а на экран выползают колоссальных размеров орудия, опасно сверкающие и готовые вращаться, выплевывая антиматерию во имя инопланетной родины. Авторы обещают разнообразнейшие задания, сетевую совместную и deathmatch-игру, а я все смотрю на идеально игрушечные астероиды, меж которых снуют крохотные космические истребители. Красота неописуемая. Слышишь, Homeworld?

MESSIAH

Virgin организовала выставочное подобие сауны в смежном с основными залами помещении. Кошмарная жара, полное отсутствие всякой вентиляции. Плюс невообразимая каша из разработчиков: Shiny, BioWare, Black Isle, SCI и прочие. Все смешалось в доме Вирджинских.

Противный ангел в пеленках (без косяка) и с кудряшками уже второй год носится на стендах ECTS, а релиза Messiah так и нет. Зато можно свободно, без особой конкуренции и дыхания в затылок познакомиться с игрой.

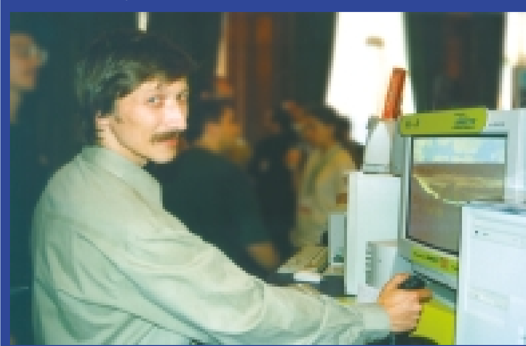

Продолжаем серию "Наши на ECTS". Евгений Ломко, Nikita. Между прочим, в майке дизайна от Гамлета Маркаряна.

Messiah берет свое идейным обаянием. Во-первых, это один из редких шутеров, в котором почти все убивается с одного точного выстрела. Во-вторых, гарантируется широчайшее разнообразие персонажей и оружия. Если вы не помните, ангелочек воюет исключительно единственным образом: вселяется внутрь очередной жертвы и обретает контроль над телом. Причем, если не делать ничего необычного, местные охранники не обратят на вас никакого внимания. В противном случае подгузники выстреливаются из бесформенной туши, чтобы как можно скорее найти нового носителя. Ведь один удачный выстрел — и мятежный ангел возвращается к своему покровителю, на небеса.

Благодаря наличию крыльев вам гарантируется полная свобода передвижения по уровню. Плюс очень нестандартные способы борьбы с врагами. Например, вселяемся в охранника на краю впечатляющей пропасти и прыгаем вместе с ним вниз. В полете добрый памперс покидает вопящее тело и может спокойно наблюдать, как оно завершает свой стремительный заход на посадку. Шмяк-хрусть! Amen.

MDK2

Рядом с Messiah собирает толпы MDK2. Хотите максимально исчерпывающее описание проекта в двух словах? Злой комикс. Лучше, пожалуй, не сказать. MDK2 — это экшен на грани фола. Местами действие напо-

Вы узнали его? Точно, это Олег Медокс. Даже в Лондоне он не может оторваться от своего "Ила".


минает дешевую штатовскую комедию. Словом, удобоваримо, если вас не пугает выражение “пускать ветры”.

Известный факт, что вместо одного персонажа во второй части игры будет целых три. Причем каждый из них совершенно уникален в выборе оружия и боевых приемов. Что еще больнее, вам не разрешат выбирать героя в начале всей игры или нового уровня. Компьютер сделает выбор за вас, позаботившись, чтобы игрок получил самого неподходящего подопечного. Мне повезло: в этот день демонстрировали Макса, четырехрукого (и двуногого) пса с неизменной ухмылкой и сигарой в зубах.



Редкий кадр: Никита Скрипкин (Nikita) ненароком угодил в физиономию потенциального publisher’a.

Уровень начинается с натюрморта. На палубе корабля стоят инопланетяне, похожие на гномиков в колпаках, которые только что приняли ванну, полную зеленой краски. При этом наши внеземные друзья задумчиво портят атмосферу безвоздушного пространства, мерно выпуская на свободу облачка зеленого дыма из кормовых отсеков. Псу с сигарой такое поведение явно не по душе. Он закладывает боевой вираж и удачно совершает посадку, зацепив ракетой не менее половины зеленых (не путать с доморощенными экологами!). Игрушечная ракета скользит дальше, отлетает крышка кабины пилота. Оттуда выныривают ухмылка, горящая сигара, пара свободных и пара занятых огромными пистолетами лап. Начинается дикая резня, встречаемая восторженными воплями толпы поклонников.

Избиение продолжается уже в интерактивном режиме. С помощью читов в каждой лапе Макса появляется по безразмерному стволу, и враги начинают падать гораздо быстрее. Собственно, экшен не так уж и интересен — забавно отмечать маленькие симпатичные детали уровня. Созданные по реальным астрономическим картам, звезды устраивают свое отдельное шоу, а подвешенный на лебедке гном чистит стекло весьма интересным способом: продувает дюзу прямо на стекло и прилежно полирует запотевшую поверхность тряпочкой. И в этом весь MDK2! Полагаю, еще одна вечная любовь господ ПэЖэ и Фрага.

PLANESCAPE: TORMENT

Меньше всего внимания в Virgin-сауне уделяется ролевому детищу Interplay и Black Isle. В своем желании показать как можно меньше авторы переусердствовали. Так и есть, на экране тот самый этап Mortuary, многочисленные шоты из которого Black Isle распространяла в течение всего времени разработки игры. Как результат, смотреть игру безумно скучно. Типичный Baldur’s Gate, стилизованный под скриншоты PS:T.

Torment познается в мелочах. Игровой интерфейс совершенно незнакомый — чисто квестовый “бублик” с лепестками-меню. Внутри inventory совершенно немыслимые орудия убийства и нестандартная статистика героя. Диалоги словно позаимствованы из Fallout: злые, саркастичные, оригинальные. Трюк с примеркой найденной на полу робы в корне изменяет тон разговора. Вас принимают за своего и не трогают (помните Fallout Military Base?). Ну а если уж драться... Над головой обиженного вами противника сразу же появляется количество выбитых health points. На общей карте этапа возникают названия того или иного района. И опять путаная чехарда с интерфейсом. Впечатления смешанные. Это уже не BG, но что именно — пока не понимаю. Релиз этой осенью нас рассудит.

MICRO MACHINES 4

На стенде Codemasters шок сезона. Пешие Micro Machines 4. Звучит абсурдно, но придется поверить. По столам, ваннам, полам, ластикам, линейкам, карандашам теперь весело бегают маленькие полигональные человечки. Еще они умеют толкаться и прыгать. В остальном — те же ММ. Трассы кажутся удивительно знакомыми!

HEAVY METAL: F.A.K.K. ²

Gathering of Developers подняла исключительную шумиху вокруг F.A.K.K.² (ну, вы в курсе — по нашим, многочисленным, публикациям), нового action от третьего лица (разработчики — Ritual). Q3 engine и прочие красивые пункты в рекламном меню прилагаются. Миша был без ума. “Там есть Butt View!” — кричал он.

Худшие опасения, разумеется, подтвердились. Да, опять дешевая тенденция налегать на любимые тинейджерские мозоли: sex, drugs & rock’n’roll. Особенно на первую. Ну а если отбросить всю перечисленную мишуру, получается примерно следующее.

Типичная Лара Крофт. Только в болоте — единственный готовый для показа на ECTS уровень. Для разминки демонстрируются прыжки с одного листочка гигантской лилии на другой. Более высокие прыжки достигаются путем карабканья непосредственно на цветок с последующим спазматичным выплевыванием нашей героини в желаемом направлении. Стрельба стандартная, с двух рук. Акробатика прилагается. LC в обертке от Q3, так и не воплощенная мечта Eidos.

Устав от активной жизни искательницы приключений, местный служитель GOD запускает неинтерактивный ролик, типичную демонстрацию технологии. На переднем плане жабоподобный гуманоид смачно тянет косяк. Подвешенные на стене атланты почему-то харкают кровью прямо на пол. Следующая зала увешена женскими бюстами. Topless. Из сосков течет все тот же унылый кетчуп, скатываясь в живописные лужи. Налицо крутые спецэффекты наравне с полным отсутствием вкуса. Вульгарно и примитивно, с нескрываемым расчетом на половозревающую молодежь.

ПАТЕТИЧНЫЙ ПОСТСКРИПТУМ

На этом позвольте плавно завершить рассказ о более или менее заметных проектах минувшей ECTS. Конечно, игр было значительно больше, но запомнились лишь эти. По разным причинам — будь они красивы или оригинальны, патетичны или вызывающи.

Что касается самой выставки, то ECTS, увы, медленно сдает позиции. Еще пару лет назад это была самая дорогая, элитная европейская выставка достижений компьютерно-игрового хозяйства. В 1999-м она сильно измельчала. Море приставок, примерно половина писишных стендов закрыты с комментарием “только для VIP и по приглашениям”. Пробившись внутрь вы оказываетесь перед печальным фактом: ничего и не показывают. Большие дяди предпочитают развивать свой бизнес в Штатах.

Мои итоги? Самый целостный стенд получился у MicroProse. Самые необычные проекты — WarCraft 3 и Majesty. Самый красивый симулятор — потрясающий воображение bump mapping’ом B-17 FF2. За компанию не забудем и забавный Nox от Westwood, достойную замену отсутствовавшей на ECTS ’99 Diablo 2. Читайте о них чуть ниже. Обязательно читайте — это интересные вещи.

Ну а о самом главном итоге выставки — только сейчас, после умышленной многостраничной паузы:

GAME OF THE YEAR — RUSSIA: HALF-LIFE (SIERRA).

Эта впечатляющая бегущая строка весь вечер сразу после вручения официальных наград выставки потрясала воображение посетителей в главном зале “Олимпии”. Все верно, как и объявлялось нами ранее, Россия — В ЛИЦЕ ВАШЕГО ЛЮБИМОГО GAME.EXE — наконец-то получила голос на ведущей европейской выставке (гордо заметьте при этом, что ущербная категория “Восточная Европа” — это не про нас). Отныне и, вероятно, навеки. Пока есть ECTS.

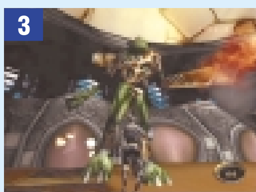
Аплодисменты.

Именно эту официальную награду выставки получила российская “Игра года” — Half-Life. “Фотограф” Миша на вручении был, как обычно, во фраке.

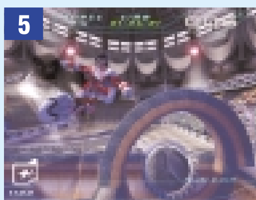






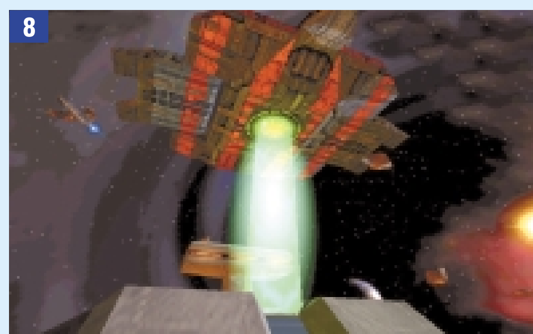


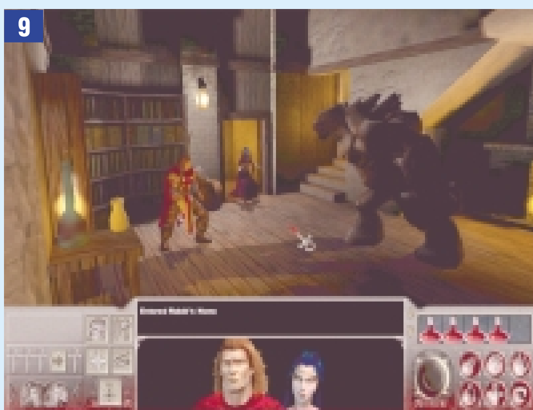






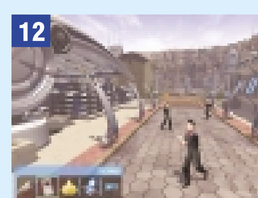












1. Planescape: Torment.
2. Heavy Metal: F.A.K.K. ².
3. MDK2.
4. Dark Reign 2.
5. Trickstyle.
6. Spirit of Speed 1937.
7. Messiah.
8. Big Bang.
9. Vampire Masquerade: Redemption.
10. X-COM: Alliance.
11. Grand Prix 3.
12. Star Trek: Hidden Evil.



Лондон, “Олимпия”, 5–7 сентября 1999 г.

Да здравствуют орки!

Blizzard формирует новый игровой жанр

EXE Александр Вершинин

WARCRAFT 3

www.blizzard.com/war3
Blizzard
www.blizzard.com
3-й квартал 2000 г.

WARCRAFT ПОДКРАЛСЯ НЕЗАМЕТНО

О присутствии на ECTS Blizzard никто не подозревал до тех пор, пока не настал час Икс. В один момент выставка оказалась перевернутой с ног на голову, и журналисты хором почувствовали, что явно что-то упустили, обходя по первому разу два огромных выставочных зала. С другой стороны, ну кто мог обратить внимание на убогую каморку размером с типичную московскую кухню с чистыми, без единого рекламного плаката стенами!

После соответствующей пресс-конференции невзрачный бокс взяла в кольцо огромная толпа работников пера и клавиатуры. Предметом вожделения внезапно оказался единственный стоявший внутри стенда компьютер. На нем Blizzard впервые продемонстрировала работающую версию третьей части WarCraft, несомненно, лучшую игру ECTS '99.

ПОГРУЖЕНИЕ НА ДЕСЯТЬ МИНУТ

В сложившейся ситуации Blizzard пришлось поставить дело на поток. Пятнадцать минут на каждую группу визитеров — десять минут на демонстрацию бета-кандидата и несколько минут на вопросы. Затем еще щепотку счастливчиков из толпы. И так до конца дня, до посинения. Еще минута — и очередная партия предвкушающих удовольствие журналистов погружается в мир WarCraft, Azeroth. Для нашего экскурсовода Роба Пардо (Rob Pardo) это, наверное, сотое приключение за прошедший день.

Ровные горбы холмов, пролетающие над головой облака. В низине спряталась маленькая деревушка, Town Hall (как его не узнать!) и несколько строений вокруг. На переднем плане огромный орк верхом на волке. В центре деревни похрюкивают еще несколько мордатых grunt'ов с внушительного вида топорами. Анимация тварей бесподобна: они оглядываются, поигрывают с оружием и периодически фыркают, словно добрые породистые лошади. Модели узнаваемы с первого взгляда, они носят характерное клеймо качества от художников Blizzard — лучше этих ребят не делает никто. Понукаемый Робом наездник (Warlord) спускается к деревушке, и воины немедленно собираются вокруг него. Хотя в данный момент указаниям мыши повинуется все войско, в углу экрана виднеется лишь суровая морда конного орка. Это лидер, он же герой.





Состоящий из пяти юнитов отряд (warlord, пара grunt'ов, minotaur, orc shaman) легкой рысью отправляется вдоль попавшейся на глаза тропинки. Grunt'ы смешно подпрыгивают в попытке сохранить заданный вожаком темп, чуть поодаль плетутся массивный минотавр и субтильный шаман. Их движения естественны, непринужденны и при этом обладают определенным характером для каждого отдельного типа юнита. Возле очередного высокого холма обнаруживается разведчик-тролль. Камера молниеносно меняет угол зрения, и мы несколько секунд наблюдаем скриптовую сценку: скаут рапортует командиру об обнаружении небольшого лагеря людей. Тролль присоединяется к орочьей армии и вместе с ней взбирается на пригорок.

Действительно, неподалеку, сгрудившись вокруг костра, оказываются несколько палаток, погруженных в белое молоко клочьев стелящегося по земле тумана (да, только по земле!). Орки осторожно подходят ближе... И слышат как ничего не подозревающие люди травят байки о своих боевых подвигах в недавней войне с орками. Как только в дрожащих отсветах костра появляется злая морда оседланного волка, люди, дико вопя, бросаются врассыпную. Впрочем, это все, на что они в данный момент способны. Blizzard даже и не думала об AI — так что Робу приходится вручную стравливать войска. Откуда-то всплывает помпезная маршевая музыка, идеально оттеняющая звон стали. Каждый юнит (на стороне людей паладин, пара обычных воинов и гном) считает своим долгом продемонстрировать весь спектр ударов: сверху, сбоку, колющий, в прыжке, с разворотом. Происходящее смотрится, словно хороший мультипликационный боевик. Когда сопротивление людей оказывается сломленным, Роб Пардо берет контроль над паладином и демонстрирует новую способность знатного вояки. Над ближайшим воином возникает луч света — и тот возвращается к жизни. Ненадолго! Орочий шаман подпрыгивает на месте, и в только что восстановленного бойца ударяет ослепительная молния. Когда труп снова падает на землю, вокруг тлеют маленькие островки огня. Забористая штука, этот lightning!

Делегация орков двигается дальше, и вскоре ландшафт меняется коренным образом. Место веселых зеленых лугов занимают темные обожженные земли. У самых ног (лап?) мелькают черные жилки странного тумана, от одного вида которого дрожь пробегает уже по спинам собравшихся журналистов. Очень атмосферно. Впечатляет. Внезапно партия натыкается на группу скелетов и пауков, завязывается бой. После убедительной победы хрюкающих и обаятельных снова запускается небольшая скрипто-

вая сценка. Орки получают второго героя, здорового коротыша с катаной в руке, чья морда незамедлительно появляется рядом с портретом сидящего на волке гражданина.

Дальше войско ведет именно Blademaster, a Warlord отправляется в родную деревню. Орки входят в северный регион, царство снега и льда. Перед отрядом непреодолимая преграда, пропасть, поднятый мост через которую располагается как раз на другой стороне обрыва. В ходе короткой cutscene вожак вслух рассуждает о способах, которыми можно опустить мост. Роб не нуждается в его подсказках, он ведет орков прямо вверх по горной тропе, где начинается еще одна скриптовая интермедия, разговор со старым эльфийским магом. Тот намекает на ключевое слово для активации моста, после чего следует забавная пантомима, когда непривыкший к мысленным усилиям военный вождь пытается подобрать ключ: "Doom? Evil? Bad Evil? Mmmm. Bad Evil Winter? Dark Winter!". Армия бодрым шагом пересекает пропасть и попадает в следующее жутковатое место. Посреди ледяной пустыни орки находят заброшенный алтарь. Внутри круга рун гигантские кости огромного животного, вокруг ледяные статуи людей и орков. Но Blademaster устремляется к своей цели, кристаллическому артефакту, изъятие которого оказывается триггером заключительной cutscene. Из праха на алтаре возрождается пугающих размеров дракон, мрачно толкает чисто злодейскую речь и активирует мощное заклинание. Снежинки покрывают экран, а Blademaster появляется в исходной деревушке. Круг завершился, демонстрация окончена.

ROLE-PLAYING STRATEGY

А теперь факты. Сжато. В WarCraft 3 Blizzard отказывается от top-down-проекции и использует независимую камеру от третьего лица. Игроку передается лишь минимальное управление камерой — всю работу за вас выполнит компьютер — выберет наилучший ракурс, не пропустит ни одного важного события. Причина такой жесткой системы? Пользователь должен играть, а не возиться с камерой.

Держитесь за окрестные предметы. Вы больше не сможете управлять юнитами на поле боя. При условии, что неподалеку нет одного из ваших лидеров (героев, вождей), войска становятся неуправляемыми и действуют на свой страх и риск. То есть стоят на месте и обороняются. Все герои каждой из шести (вы еще не в обмороке?) рас уникальны и даются не сразу. Своих вождей вы сможете нанимать, освобождать из темниц и получать во время многочисленных скриптовых сценок. Но не более шести героев на каждую расу! Кстати, ваши вожди еще и бессмертны. В случае поражения лидер сразу же появляется около ближайшего Town Hall'а — а оставшиеся без присмотра войска остаются на месте и ждут смерти или спасения. Каждый герой является полноценным ролевым персонажем (вам воды?) со своей статистикой, опытом, уровнями и даже inventory (!!!). С получением новых уровней лидер приобретает новые умения, удары, заклинания, а также может увеличивать максимальное количество юнитов под своим началом. Кстати, каждый тип юнита обладает единственным уникальным умением, будь то возможность впадать в берсеркерскую ярость или "выключать" противника мощным оглушающим ударом. Игра приобретает совсем иной, тактический характер, когда война ведется с помощью небольших мобильных подразделений и даже просто отдельных юнитов. Blizzard обещает настолько мощных героев, что некоторые из них смогут заменять целую армию!



Какая там вода, налейте виски... Потому что брифинги тоже ушли в прошлое вместе с термином RTS. Кампания представляет собой одну длинную, не измельченную на мелкие сегменты миссию. Бывшие брифинги скармливаются с помощью многочисленных NPC. Кстати, те же NPC потчуют игрока квестами. Выполнил задание — получаешь новую область для исследования и захвата. И так до победного конца! Все правильно, виски лучше без содовой, а курение успокаивает. Blizzard доведет вас до инфаркта своими гениальными идеями!

Соотношение "война/строительство" твердо фиксируется разработчиками как 70 к 30. Здания и базы все еще можно будет строить, но заниматься этим постоянно не придется. Гарантируется гораздо больше разведки боем, квестовых заморочек и cutscenes, будь они скриптовые или мультипликационные. Собственно, старый стратегический стиль игры будет неприменим уже потому, что вам не разрешат свободно скролить экран в любом направлении (сигареты слабоваты, попробуйте заряженный яблочным табаком кальян). Теперь придется сильно раздумывать над наиболее эффективным расположением героев — ведь окинуть взглядом подходы к базе вы сможете только с их помощью, переключая вид от одного к другому. А вот добыча ресурсов будет сильно облегчена. Кроме обычных средств, игрок сможет выполнять задания за определенную мзду, захватывать нейтральные (и враждеские?) города и даже снимать золото с погибших противников (RPG!). В общем, океан новых возможностей.

Три расы из шести уже известны: орки, люди и демоны. Помимо этого Blizzard волнует сердца обещанием нейтральных монстров, существ, не принадлежащих ни к одной расе и, быть может, враждебных всем. Дальше — лучше. Во время развития базы вам придется выбирать между ветвями технологического дерева (как в Diablo 2). Взять лучников эльфов или крепких гномов? В стане людей вражда, так что многие полезные апгрейды взаимоисключают друг друга.

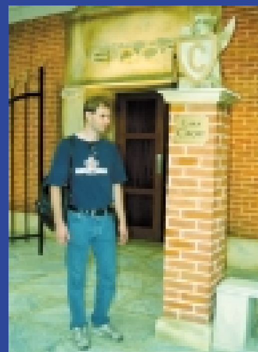
НАЧАЛО ПУТИ

Так много интереснейших решений, а WarCraft 3 только у истоков своего пути! "Движок" игры начали делать весной прошлого года, а вся Blizzard подключилась к работе только в январе-99. Можно смело констатировать рождение еще одного легендарного (по крайней мере в стадии разработки) проекта. Читайте Game.EXE, мы будем держать руку на пульсе WarCraft 3.

"15 минут на каждую группу визитеров!" Но Скар, естественно, просидел на стенде Blizzard чуть ли не час.



Перед входом в поместье... этой... как ее... Лариски.



Майк Белл, менеджер проекта Nox, и все тот же Скар: размышления о путях развития РПГ... закончившиеся поздно вечером в ирландском пабе.



Деньги решают все

Ее высочество indirect control strategy

EXE Александр Вершинин

MAJESTY

www.majestyquest.com
Cyberlore
www.cyberlore.com
MicroProse
www.microprose.com
1-й квартал 2000 г.

МЕЖДУ "ФОРМУЛОЙ-1" И "ЛЕТАЮЩЕЙ КРЕПОСТЬЮ"

Когда OMX писал свою колонку о Majesty, судьба проекта еще не была решена. Ripcord замечательным образом отдавала концы, а раскручивать игру так никто и не собирался. Собственно, ничего не предпринимается и сейчас — несмотря на то что эта интереснейшая стратегия обрела официальную крышу в лице MicroProse и даже обзавелась персональным сайтом, адрес которого заканчивается на ".com".

На ECTS Majesty весьма неудачно попала между двумя серьезными симуляторами, Grand Prix 3 и B-17 Flying Fortress 2. Сияющие счастьем глаза сим-фанатиков скользили по экрану с типичным стратегическим видом без всякого интереса. Редкие усердные журналисты будили заснувшего на боевом посту человека из Cyberlore, который незамедлительно выдавал исчерпывающую информацию о проекте. Пресса пыталась, пугалась и убегала. Человек грустно пожимал плечами и снова засыпал.

ЮНИТЫ: РУКАМИ НЕ ТРОГАТЬ!

Первым же невинным вопросом "А не indirect control ли это?" представитель Cyberlore был разбужен окончательно и бесповоротно. После часа оживленной беседы он вынул из-под казенной мыши эксклюзивный коврик с заставкой Majesty и подарил его автору этих строк, а также обещал постоянно подкармливать свежей информацией о ходе дел.

Издалека (скажем, из черепушки симуляторщика) Majesty кажется обыкновенной стратегией. Учитывая красивую графику и характерный фэнтези-сюжет, можно даже предположить, что это очередное продолжение Master of Magic. Налицо огромные города, кучи крестьян, стража, рыцари и, конечно, сметающие все на своем пути монстры. На экране возникают меню с изображениями героев и их скарба, нам сообщают о количестве золота в их карманах, уровне и experience points. Но вот незадача, вам никак не удается подцепить ни одного из них курсором мыши!

Оказывается, OMX не шутил, когда обещал совершенно самостоятельных NPC в стратегической игре. Вы начинаете игру с замком и небольшим количеством рыжего металла. В ваших силах лишь построить несколько домов, заложить фундамент будущей столицы королевства. Помимо приносящих деньги кузниц, рынков, ферм предлагается сотворить самую простейшую гильдию. Зачем? Чтобы иметь хотя бы косвенное влияние на кипящую на экране жизнь. Заметив заказанную гильдию, крестьяне сами сбегаются и быстро возводят нужное здание. Только теперь вы можете "заказать" себе героя.

Выходящие из гильдии искатели приключений являются чуть ли не единственной вашей связью с королевством. Каждый из них — специалист в своем деле. Dwarves искусно обращаются с железом в бою и кузнице, rogues владеют пращей и всегда при деньгах, priestess и wizard имеют смертельный арсенал губительных заклинаний. Сколько гильдий — столько героев: barbarians, cultisits, healers, paladins и многие другие. Всех объединяет стремление накопить побольше денег на черный день. Спросите, кто же им даст? Вы.





ЖАДНОСТЬ НЕ РАДОСТЬ

Авторы Majesty приготовили пару мощных рычагов для управления самостоятельными героями. Один из них "разведывательный", другой "атакующий". Чтобы исследовать неизвестные области, используйте первый. Поставив его, не забудьте назначить награду первому герою, который достигнет намеченного места. Варьируя размер денежного вознаграждения, вы тут же получите сообщение о количестве искателей приключений, решивших откликнуться на ваш зов. Дальнейшее не в вашей власти — можно лишь беспомощно наблюдать, как отважные рейнджеры пробираются по ранее полностью скрытой от вас территории, дерутся со встречным монстровьем, находят клады, артефакты, оружие и — набирают опыт.

AI на редкость хорош. Герои сами оценивают соотношение сил в бою и, в соответствии с обстановкой, принимают решение — продолжать бой или отступить в гильдию. Монстры не отстают. Некоторые из них сбиваются в стаи и преследуют убегающего героя, другие возвращаются к охране своего логова. Часто разведчики могут наткнуться на огромную толпу гоблинов, которые решили устроить тусовку прямо у края невидимой для вас области. Для чего? Они копят силы для нападения на город. Монстры посильнее, вроде драконов или големов, не нуждаются в поддержке. Они смело вторгаются на городскую территорию, где их встречает стража. Крестьяне прячутся, а герои раздумывают, стоит ли рисковать жизнью ради бесплатного (не считая опыта) монстра. Вдруг монарх проснется и назначит награду?

Как вы уже догадались, атакующий флаг устанавливается и на здания, и на мохнатые головы противников. Ваша главная задача во freestyle-режиме игры заключается в истреблении всех вражеских нор, где и рождаются противные монстры. Ну а чтобы не было скучно, авторы приготовили для игрока ряд интереснейших миссий, где вам придется спасать героев и освобождать рабов, добывать артефакты, брать целые города монстров.

Кстати, непосредственное участие в бою все-таки возможно. Многие гильдии могут быть достроены до храмов после чего предоставляют в ваше распоряжение ряд убийственных заклинаний. Конечно, активация каждого из них стоит определенных финансов. Но что вам деньги, когда дракон поджаривает вашего любимого героя!

ВМЕСТЕ ВЕСЕЛЕЕ

Cyberlore, как и разработчик Everquest 989, питает слабость к совместному режиму игры. И, знаете, это должно быть действительно очень интересно! Несколько игроков, каждый имеет свою казну, однако все вместе строят общий город. Герои одного игрока запросто заглядывают в бордели соседа и спускают там денежки. Затем в заведение наведывается соседский сборщик налогов и изымает часть золота для казны союзника. Трюк состоит в том, что все герои отзываются на флаги любого из союзников — поэтому вам приходится беспокоиться о том, чтобы, получив награду из ваших рук, рыцарь не покупал новый меч в магазине соседа. Получается, с вас берут деньги дважды! Если же мнимый партнер приносит вам слишком большие убытки, не стесняйтесь украсить крышу его замка "атакующим" флажком. Скупой платит кровью.

P.S. Кстати, вы знали, что авторы Majesty принимали живое участие в создании двух маленьких стратегических игр — WarCraft 2 и Heroes of Might and Magic 2?

RPG с сюрпризом

Веселое безумие в Лондоне

EXE Александр Вершинин

NOX
www.westwood.com/games/nox/page1.html
Westwood
www.westwood.com
Ноябрь 1999 г.

"Вы раньше когда-нибудь слышали о Nox? — спрашивает меня прямо на пороге закрытого стенда Westwood менеджер проекта Майк Белл (Mike Bell). — Это очень быстрая action/RPG". Немного удивившись подобной встрече, я осторожно подхожу ближе и заглядываю в зияющее жерло монитора. Действительно, быстрая и оригинальная. Даже с первого взгляда.

ИГРА В ПРЯТКИ

Вы еще помните Commandos? А злые конусы line of sight фашистских дозорных? Так вот, герой Nox видит окружающий мир только таким "честным" способом. Может, авторы игры и переборщили, но смотрится — замечательно. Ярким пятном на мрачном черном фоне горит комната, в которой мы находимся в данный момент. Все остальные помещения для игрока не существуют — вне зависимости от того, побывал он в них ранее или нет. Картинка мгновенно оживает, когда открывается одна из дверей. Знакомый конус "видения" рассекает мглу смежного помещения, словно лучом фонарика пробегая по находящимся внутри предметам. Для пущей красивости многие двери в Nox свободно раскачиваются на петлях в обе стороны, что не может не воздействовать на лучик: сначала он узкий, когда появляется лишь щелка между дверью и косяком, затем максимально широкий и снова уменьшающийся до тонкой полоски. Как только герой пересекает порог, кажется, что в покинутой комнате кто-то гасит свет. Ощущения непередаваемые — это надо видеть, причем в динамике, обеспечиваемой скоростью передвижения героя. Браво, оригинально. Смогли удивить.

Далее следует кивок в сторону серии Ultima. Кажется, некто Lord British всегда гордился максимальной детализацией игрового мира? Теперь у него появился хороший соперник в лице Westwood. Почти все видимые предметы в Nox могут быть перемещены, разрушены или использованы. Для примера Майк придвигает стол вплотную к двери, а сам выводит героя через соседнюю. Открыть забаррикадированную дверь удается далеко не сразу! Только после нескольких мощных пинков стол (мы видим его через щелку в двери) немного отодвигается и позволяет проскользнуть внутрь. Отличная перспектива для сетевых баталий.



ПОЧУВСТВУЙ МОЙ КУЛАК МЕСТИ!

Наглая цитата из рекламы Space Bastards, а все равно приятно. Тем более что имеет прямое отношение к Nox. Местный "Железный кулак мести" раскручен в СМИ ничуть не меньше.

Так вот, обычный электрических дел мастер (читай: "это могли быть вы") неизвестно каким образом попадает в волшебный мир, где правит раскрашенная до невменяемости королева Hecubah. Вас предупредили, поэтому не стоит удивляться изначальному одеянию "куклы" героя в inventory-окне. Ну да, джинсы, футболка и кроссовки. Вот только лицо нездешнее, закроем его побыстрее шлемом.

Играть воином, разумеется, скучно. Вся соль Nox в мастерском владении магией. Выбор между Conjurer и Wizard совсем непрост. Первый ловко призывает разных существ и вещи к себе на помощь, а второй обладает мощной атакующей и оборонительной магией. Впрочем, оба, что очень важно, имеют в своем распоряжении заклинания для изготовления ловушек. Но сначала два слова о summoned creatures.



В первый раз для AI подчиненного существует собственный inventory-экран. Нет, не его "кукла". Специальное окно в углу экрана выполняет сразу несколько функций. Главная из которых — ограничение количества призываемых на помощь монстров. В разлинованную типичной inventory-сеткой коробку влезают: один громадный монстр, два больших, четыре средних и так далее. Кроме роли summon-стопора, окно позволяет осуществлять постоянный контроль над подопечным. Стоит лишь кликнуть на изображение любимца, как появляется меню со списком приказов: отправиться на охоту, защищать хозяина, пойти на разведку.



Забавно и очень удобно. Майк с удовольствием призвал пару здоровых скорпионов, которые тут же засеменили по своим делам — как мы потом увидели, нарезать из скелетов мелкие канцелярские изделия.

А теперь самое неожиданное: ловушки оказались живыми магическими существами! Столь долго рекламированные сочетания заклинаний (парализовать, потравить газом и, напоследок, пнуть Жел. Кул. Мести) помещаются в маленькое веселое существо, сильно смахивающее на родного колобка. Милое животное доверчиво (я слышу крики "Дядь, дай жвачку!") бежит к ближайшему недругу, на которого буквально через мгновение обрушиваются тщательно подобранные злонамеренным игроком сочетания заклинаний.

ЭТА САМОСТОЯТЕЛЬНАЯ NOX

Пресса настойчиво наклеивает на Nox ярлык "Diablo-клона", причем делает это совершенно безосновательно. Единственное, что может связывать игры, — жанр и перспектива. В остальном Nox оригинальна. Полумагический полутехнократический мир как будто вырван из Thief, а веселые идеи с ловушками и меню вызываемых монстров вообще не приходили авторам Diablo в голову. Да что говорить, Nox умудряется оставить позади похожих друг на друга конкурентов даже тогда, когда речь заходит о режимах сетевой игры. Акцент делается на совместную, командную, игру. А как вам понравится идея командного Deathmatch в "Diablo-клоне"? А возможность сыграть в Capture the flag? Безумие, но очень веселое!

Самая красивая крепость

B-17 готов бомбить ваши сердца

EXE Александр Вершинин

B-17 FLYING FORTRESS 2 "THE MIGHTY 8TH"

Wayward Design
MicroProse
www.microprose.com
1-й квартал 2000 г.

...Представляю, как мучается коллега Хорнет, живописуя современные ависимы. Ведь сегодня все игроделатели поголовно стремятся к "максимальной реалистичности" и красоте, и у большинства получаются более или менее сходные результаты, которые напрямую зависят от достижений в области игрового железа. Но пройти мимо стенда B-17 II от Wayward/MicroProse можно лишь будучи лишенным зрения. Причем с самого рождения. А вот описать эту воплощенную в жизнь фантастику неимоверно сложно, но попытаться, безусловно, стоит.

ПРИКАЗ: ГЛАЗАМ НЕ ВЕРИТЬ!

На мой взгляд, Wayward даже не стоило возиться с моделированием самолетов. Ребята могли просто прийти на ECTS, продемонстрировать свой ландшафтный "движок" и — получить море заказов на лицензию. Понимаете ли, такого еще никто и никогда не делал. Аналогичная использованной в B-17 II технология для 3D-акселераторов еще не существует. Поэтому в то время как объектами в воздухе и на земле занимается ускоритель, над сушой старается независимый от DirectX SOFTWARE BUMP MAPPING engine. Вопросы есть?

Полагаю, должны быть. Уникальность данного "движка" в том, что он автоматически просчитывает (внимание!) тени для всех наземных объектов, моделируемых с помощью bump map-технологии. Именно поэтому деревья, столбы, камни, здания отбрасывают совершенно правильные тени. На результат работы "движка" больно смотреть. Ведь это еще и bump mapping, то есть при приближении к земле качество изображения только увеличивается и мельчайшие детали земной поверхности предстают перед пилотом во всей красе. Сначала даже кажется, что это еще один революционный воксельный "движок"!

С ЛЮБОВЬЮ К ЛЕТАЛУ

Разумеется, это не все. Осторожно вернув на свои места выкатившиеся глаза и опавшие челюсти посетителей, ребята из Wayward переходят к демонстрации самолетов. Правильно полагая, что элементарной красивой текстуркой на модели уже никого не удивишь, публику препровождают прямо внутрь B-17. И что вы думаете? Там мы находим весь экипаж в полном сборе: летчики, штурман, стрелки, радист. Все движения летунов сработаны с помощью motion capture. Зачем? Чтобы они могли встать со своего места, подбежать к раненому товарищу и оказать ему необходимую медицинскую помощь! Кроме шуток. Помимо медицинских обязанностей люди в модных кожаных куртках и шлемах умеют приводить в сознание заклинившие пулеметы и заменять коллег на их боевых постах. Вам нужно лишь выбрать жертву с помощью мыши и воспользоваться типично квестовым меню для спуска очередного приказа. Разумеется, если экипаж можно лечить, то наиболее удачливые враги могут выводить его из строя — для чего требуется чертовски комплексные расчеты траектории всех выстрелов. Wayward математики не боится. В качестве любимого примера тщательности моделирования самолета члены девелоперской команды показывают работу подвески при рулежке по неровному травяному покрытию полевого аэродрома.

Внутренности кабины пилота сделаны в полном 3D, на приборной доске просчитываются освещение и тени. Все до единого циферблаты активны — что относится и к любому рычагу или кнопке. Если вы максималист, можете полностью осуществлять управление самолетом с помощью мыши и инструментов приборной панели.

Однако на одной красоте далеко не улетишь. Помогает сложнейшая физическая модель и возможность взаимодействия с земной поверхностью. Так, каждая сброшенная бомба летит по собственной индивидуальной траектории, каждый всплеск на воде просчитывается и моделируется заново. На земле остаются характерные воронки, за макушки деревьев можно зацепиться крылом или брюхом. Отдельно моделируются даже посадки на брюхо и приводнения! От перемещения топлива из левого бака в правый изменяется центр тяжести, а значит — и поведение самолета в воздухе. Зияющие в обшивке дыры будут не только обнаруживать внутреннюю структуру крыла или фюзеляжа, но действительно оказывать влияние на летные качества самолета. Кстати, если вы будете невнимательны, то вполне можете угодить бомбой в летящего чуть ниже напарника. Говорить о последствиях такого ловкого трюка нет особой нужды.



ДАЖЕ НЕ "АЛЬФА"

Вы не ослышались. На ECTS '99 демонстрировалась преальфа-версия B-17 II. Большинство наземных объектов еще не были даже смоделированы, равно как и система повреждений (физическая и визуальная) самолетов. Плюс игровой код будет здорово оптимизироваться: на Pentium 500 с TNT2 Ultra игрушка здорово тормозила — особенно при приближении к земле. Тем не менее, авторы предполагают следующие минимальные требования для этого графического шедевра MicroProse: P200, Voodoo 1, 64 Мбайта RAM. Постарайтесь также раздобыть домашнюю сеть на 10-20 компьютеров. Этого количества симуляторных фанатиков как раз хватит для полной комплектации пары B-17 с последующим вылетом на бомбежки фашистов. Какая замечательная перспектива!







Комолые фермеры

RUNE

www.humanhead.com/rune.htm
Human Head Studios
www.humanhead.com
Epic Games
www.epicgames.com
Gathering of Developers
www.godgames.com
Лето 2000 г.

Если верить сайту Human Head Studios, о чьем совместном с Epic Games проекте **Rune** (action/adventure от третьего лица на базе "движка" Unreal) .EXE уже рассказывал в февральском номере, то викинги, во-первых, практически не воевали, так как в большинстве своем были мирными колхозниками, а во-вторых, не носили "рогатых" шлемов. Тем не менее на голове у Рагнара (Ragnar), главного героя Rune, как видно на недавно появившихся шотах, красуется именно этот головной убор. Причины своей непоследовательности авторы обещают раскрыть в сюжете самой игры...

За прошедшие полгода Human Head Studios успела чуть-чуть подправить сюжет, обнародовать первые картинки и утвердить системные требования игры. Радует, что дата выхода осталась без изменений — лето 2000-го.

Уточненный сюжет обрел следующие детали. Отныне Рагнар — молодой, талантливый, но и весьма тщеславный воин. Аккурат перед ритуалом посвящения Рагнара в мужчины в его деревню приходят недобрые вести. Незнамо откуда взявшиеся Темные Викинги, возглавляемые загадочным Конраком (Conrack), стали совершать регулярные набеги на соседние деревни, уничтожая все живое. Не исключено, что следующим под удар попадет селение главгероя.



Решив, что лучшего шанса показать себя уже не будет, Рагнар в составе небольшого отряда отправляется на поиски предполагаемого противника. Но как только корабль с нашими бойцами отходит от берега, на него обрушивается ураган — и герой оказывается один, почти без оружия, в каком-то странном подземелье. Долго размышлять о нерадивости шамана-предсказателя некогда — из-за угла уже выбирается первая тварь, с аппетитом пощелкивая зубами. Впрочем, судьба этой животины, как и сотен других, предрешена. Именно по их трупам проложит свой путь к разгадке тайны Темных Викингов юный Рагнар (простите за просочившийся пафос).

Объявлены следующие системные аппетиты игры: процессор не ниже Pentium II 233 и 64 Мбайта памяти (последняя цифра, кстати говоря, все чаще мелькает в списке минимальных системных). Программный рендеринг поддерживается, но настойчиво рекомендован 3D-ускоритель уровня Voodoo 2. Интересно, что, говоря о "движке" игры, некоторые буржуи называли его иначе как Unreal 2, хотя официально Human Head величает его Enhanced Unreal Engine.

.EXE Роман Косенко

Весь мир в кармане

КОГДА НАЧИНАЕТСЯ БУДУЩЕЕ

EXPERIENCE

www.experience3d.com/
The Whole Experience (разработчик/издатель)
"Когда будет готово..."

The Whole Experience — это что-то вроде киностудии Miramax. Небольшая, полностью независимая и, прямо скажем, очень целеустремленная команда, одними только картинками и обещаниями поставившая на уши всех, кого только можно поставить на уши обещаниями и картинками невероятной по размаху и небывалой по красоте головокружительной экшен-РПГ... или чего-то в этом духе.

Вообще-то, внятно и четко сформулировать жанр и направленность **Experience** (а именно так это чудо-юдо называется) не представляется возможным главным образом из-за того, что сами ее создатели, Джефф Коннели, Скай Кинсок и Патрик Майнихен, еще не определились с тем, что, собственно, у них должно получиться в конечном итоге. Скажем, тов. Коннели направо и налево уверяет всех, что из-под коллективного пера вот-вот выйдет абсолютный "ролевик", в то время как тов. Кинсок и тов. Майнихен склоняются к мысли, что это все-таки будет супер-FPS будущего.

Отношение к будущему у них вообще крайне нескромное — взять хотя бы сюжет, где походя упоминаются всеобщая утопия, мир во всем мире и райская благодать, причем вся данная радость служит лишь легким фоном для мрачного, странного и причудливого виртуального мира, мира войн и злодеев, созданного для реализации естественных биологических потребностей вроде ненависти, жадности, гордости и тому подобных эмоциональных продуктов желез внутренней секреции. Стоит заметить, именно биологических, а не человеческих, — герои Experience не люди, а характерные серенькие гуманоиды с большими, странной формы головами, тонкими ручками и ножками и плохо скрываемой страстью к таинственным похищениям в огромных черных глазищах.





ИДЕАЛЬНЫЙ МИР

Виртуальный мир у этих гуманоидов хранит историю завоеваний и разрушений, вмещая десять бесследно сгинувших (с ненавязчивой помощью маленьких и серых) рас и все необходимые средства тотального геноцида, в свое время отброшенные за ненадобностью, — печальное напоминание, действующий музей, тренажер страха и негативных эмоций. Технически это означает огромные открытые пространства, заселенные существами, больше напоминающими остаточные продукты действия галлюциногенов, чужие, неведомые земли. Родной, прилежно разработанный с нуля "движок" WXP нацелен как раз на реализацию бескрайних степей/полей, не застилаемых вредными газами и туманами тех самых далеких красот, что должны открываться при свободном взгляде с вершины холма. Пока что достойные далекие красоты наблюдались исключительно в воксельном варианте — от Delta Force до Outcast, миры яркие и убедительные, но несколько аморфные. Воксельная реальность — реальность обленившаяся, обрюзгшая, растекшаяся бесформенной массой... Гм. Простите.

Так вот, WXP использует не воксели, а вполне натуральные полигоны и создает из них та-



кое... такое... Изумительные, сногсшибательные ландшафты — и реки, и небо, и рассветные тени, и холмы, и пещеры — на скриншотах больше напоминают фантасмагорические стоп-кадры хорошего, качественного, глубокого ночного кошмара. Истинные размеры, правда, оценить трудно — по уверениям, карты уровней велики настолько, что это как бы и не карты вовсе. Если позволите, реплика в сторону: помните дни ожидания Unreal и Prey, дни терпеливой очереди за кинжалами в спину Q? Помните герольдов и глашатаев с бесконечными рулонами... нет, лучше свитками обещаний? Дело в том, что для поддержания адекватной частоты смены кадров The Whole Experience прибегла к радикальному методу, в свое время как раз и провозглашенному в предвыборных обещаниях "Анрила": в принципе, карта всего одна, разделенная на "фиксационные зоны", и по мере движения через границы просто подгружается тот или иной ее участок. Будущее FPS прибывает с опозданием года на два... но ничего, не впервой.

Еще одна распрекрасная черта "движка", пока что неподвластная глазу, — это полная готовность к произвольным изменениям, именуемая также "интерактивностью", "способностью к взаимодействию" и еще как-то... То есть взрывы оставляют воронки и валят деревья, домишки пылают, а вода кипит. Все как надо, и ничего удивительного в этом нет, разве что общие масштабы допустимых разрушений впечатляют. Да и в любом случае — приятно оставить после себя след на этой чужой полигональной земле...

РАЗБИРАЕМ ДАЛЬШЕ

А теперь об обитателях, представителях прискорбно вымерших рас. Фауна встречается всякая: четверорукие био-зверюги, вовсю швыряющиеся интерактивными булыжниками; культисты, ведомые злом и поклоняющиеся всемогущему артефакту — традиционному Орбу; марплоты — глупая скотина, эксплуатируемая в качестве транспорта; похожие одновременно на свинью и лягушку аквадоги, оснащенные парализующим жертву двухметровым ядовитым языком; и даже киборги — механические идиоты, предпочитающие оружию встроенные имплантаты.

Что касается оружия, то оно вполне соответствует образу наших героев — маленьких серенньких человечков со склонностью к геноциду. Голографический генератор — относительно безобидная штуковина, создающая защитные силовые поля. Кроме того, с помощью данного приспособления не составляет труда изваять небольшую голографическую лесенку и взобраться куда-нибудь повыше... Характер работы генератора пока остается тайной, окутанной мраком. Имеются также: "макротерра" — вполне живое и разумное биологическое оружие, образующее симбиоз с телом носителя, и энергетическое устройство, успешно разгоняющее протоны до интенсивности разрушительной плазмы.

Надо помнить об открытом характере местности — на близкие огневые контакты надеяться не приходится в принципе. Каким бы диким ни был набор оружия, принцип ведения боя все равно останется охотничьим: выслеживание цели, грамотный выбор стратегически выгодной снайперской позиции на высоте, долгое ожидание... Данная тактика справедлива и для AI — товарищи Скай и Патрик поговаривают, что враждебно настроенные создания будут обладать всеми талантами небезызвестного Кожаного Чулка, то есть иметь склонность к вынюхиванию дичи по отпечаткам на интерактивной полигональной земле, проще говоря, идти по следу.

Что касается обещанных RPG-элементов, то в Experience с превеликим энтузиазмом присутствует полный набор способностей и атрибутов персонажа, вываливающегося в странный мир беспомощным и беззащитным, не умеющим ни оседлать самого обыкновенного марплота, ни угнать более продвинутое чужеродное средство передвижения. Да и эффективность применения оружия у новорожденного, мягко говоря, хромает на обе ноги. Система роста скиллов, по уверениям РПГ-маньяка Коннели, больше всего соответствует принципам настольной Magic: The Gathering — чем больше карт у тебя на руках, тем больше возможностей для развития, но эти же самые карты и диктуют основную стратегию поведения... Проще говоря: что вырастет, то и вырастет.

EXE Фраг Сибирский



Ход Лошадью

BATTLE ISLE 4: CHILDREN OF HARIS

Cauldron Studios
Blue Byte
www.bluebyte.com
Осень 2000 г.

А никто и не сомневался, что так и будет, ибо Blye Byte с ее Settlers и Battle Isle — это как, ну, Microsoft сами-знаете-с-чем. Вот и сейчас: на ECTS были с помпой обявлены продолжения обоих мыльных сериалов. Речь ниже пойдет о втором.

Battle Isle 3 рецензировался в УЧУ настолько давно, что, кажется, журнал еще назывался по-другому: было это что-то очень забавное, пошаговое и с политкорректными роботами в главных ролях — не наш выбор, однозначно. Потом кое-кто заметил в названии проекта Incubation строчку Battle Isle Phase 4, но это был лишь, как модно говорить в стане презренных почитателей гнусных консолей, сайд-проект. Ностоящая четвертая часть выйдет только через год и тоже будет, как ни странно это звучит, в полном 3D. Понятно, что сейчас этим фокусом в Одессе уже никого не удивишь, поэтому вот вам еще бомбочка на десерт: **Battle Isle® 4: Children Of Haris™** (так в пресс-релизе, честное слово) будет происходить в фэнтези-мире.

После такого заявления Blue Byte драматически замолкает, добавив только, что собственно разработкой "движка", графической части и прочего геймплея занимается чешская компания Cauldron, в то время как сама Blue Byte (и здесь ББ?!) осуществляет общий надзор и присматривает за соблюдением идеологии и духа сериала (хотя какой тут, извините, может быть дух, когда до сего момента серия Battle Isle исповедовала махровый sci-fi?).

Вот, собственно, и все. Фраза из той же бумажки с соответствующим логотипом: "keeping in the tradition of the Battle Isle® series and Incubation®". И еще фэнтези — вспомните, как жестоко опозорилась не так давно серия Total Annihilation. В Incubation спецназовцы с эмалированными ведрами-шлемами на головах еще как-то смотрелись, но вот на что будут похожи рыцари и другие гномы...

EXE Андрей Ом

Щасте есть

ОНО НЕ МОЖЕТ...

AGE OF WONDERS

www.ageofwonders.com/
Epic Games
www.epicgames.com
Gathering of Developers
www.godgames.com
4-й квартал 1999 г.

Age of Wonders была в разработке столько лет, сколько нормальные люди на свете не живут. Задуманная в противовес HMM (первой, первой...), она откладывалась и откладывалась. Всегда находились люди, знакомые с теми счастливцами, которые однажды говорили по телефону с обладателем полной версии AoW, и мы верили, а что нам еще



оставалось? Epic сначала плодила своих приджазованных кроликов, а потом погрязла в Unreal. После чего проект, кажется, тихо помер, не делая резких телодвижений.

Тем временем стратегии обзавелись реальным временем, потом незаметно фэнтези вышло из моды, схлынули C&Clone'ы, появились эти возмутительные ускорители со своими цирковыми разноцветными лампочками, и путь на могилку AoW начал зарастать сорной травой.

Не тут-то было. С грохотом и фанфарами явилась вся в белом компания G.O.D., незадолго до этого явившая миру еще одну розовую мечту босоногого детства (Railroad Tycoon 2, конечно), и быстренько гальванизировала трупик. Выход — скоро. В сети начали плодиться фэн-сайты. Ортодоксальные стратеги умываются счастливыми слезами.

XXXX

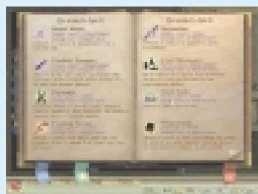
Именно так позиционирует свое творение Epic: eXplore, eXpand, eXploit и, если получится, eXterminate. На самом деле это название ископаемого поджанра, к которому относится и HMM3, — ну, вы понимаете, королевство под нашим контролем, города, здания и экономика. Географию своей территориальной единицы можно будет расширять, захватывая фермы, шахты, башни (для обзора) и таверны, где будут ютиться наемные герои. Также можно будет обзавестись зданием с шикарным названием Elemental Generator — там, как можно догадаться, будут производиться элементали. Данные граждане будут иметь узкую специализацию: элементали воды, в частности, смогут форсировать реки, а fire spirits — прогуливаться по горящим лесам, куда все прочие юниты соваться поостерегутся. Вообще же рас будет 12, многие из них будут находиться меж собой в сложных отношениях. В основном будут стандартно-фэнтезийные эльфы, гоблины и хальфлинги (то-то вертится в гробу мистер Толкин, хоть на хоббитах и лежит тяжелая печать копирайта). Из экзотических нацменьшинств отметим Azracs и Frostlings. Кто знает, что это такое, напишите нам письмо. Призов не обещаю, а вот почестей тоже не предвидится.

По карте будут щедро рассыпаны золото и gems, которые, будучи собранными, заимеют мерзкую привычку напрочь пропадать форевер навсегда. Таким нехитрым образом нам намекают, что отсиживаться в замках не придется — невыгодно. К тому же посмотреть будет на что: обещано множество типов поверхности, сами карты грозят быть начинены разными интересностями. В числе последних авторы упоминают телепорты, но уж о таком безобразии могли бы и промолчать.

Пошаговая система цветет и пахнет: ходить можно как по очереди, так и одновременно, по желанию. Юниты легко можно сгруппировать в стройотряды минимум по 9 человек/нечеловек и можно даже без героя во главе. Стоит запомнить, однако, что без понукания бравого командира группа не сможет посещать близлежащие руины, собирать золото и делать множество других интересных вещей.

ГЕРОИ МАГИЧЕСКОГО ТРУДА

Помимо обычного осознания собственной крутизны, местные герои соцтруда смогут пользоваться магическими артефактами, зубрить по букварю спеллы (более ста наименований) и обучаться новым житейским премудростям. Обещан и Commander... То есть, извините, Monarch... Тьфу, The Leader. Знакомьтесь — наше воплощение. Убьют его — конец игре. Такова селяви. Кстати, если судить по скетчам на официальном сайте, лидеры отличаются явно криминальной и даже, не побоюсь этого слова, приблатненной внешностью.



Основная геройская статистика включает шесть параметров: attack, defense, damage, resistance, hits и moves, в довесок к которым можно будет по ходу действия обзавестись всякими полезными умениями вроде mountaineering, life stealing и sex appeal... Впрочем, последнее, кажется, опять не из той оперы. Тонкий намек: весьма полезным скиллом будет spell casting.



С магией здесь все непросто. Существуют заклинания life и death, air и earth, fire и water. Именно так — попарно. Любознательный герой сможет сконцентрировать свои силы на изучении одной из сил или попытаться угнаться за несколькими, но никогда в жизни не сможет пользоваться магией противоположной направленности. Скажем, life и fire — всегда пожалуйста, а вот air и earth — ни в коем разе. Ну что ж, логично. Кстати, по непроверенным данным, сфер магии будет не меньше семи. Однако, кажется, мы вторглись на территорию маэстро Скара. Вернемся же к собственно боям.

Предусмотрена возможность поручить компьютеру быструю калькуляцию результатов сражения, но вот только кто ж ему, родимому, позволит? Такие вещи полагается делать собственноручно. Здесь обещают, что бой будет происходить не на абстрактной случайно выбранной компьютером карте, а именно в той местности, где приключилось столкновение. Сами тактические карты тоже будут значительно больше, чем в HMM3 (если кто-то до сих пор не догадался — эти игры, скажем так, сильно похожи). Ну и хексы будут, конечно, куда без них...

Для особых маньяков предназначен мощный Level Editor, которым в Epic просто не нахвалятся — такого, говорят, вы просто никогда еще не видели. Средний самодельный уровень будет весить не больше 100 килобайт, поэтому народное творчество, судя по всему, зацветет буйным цветом.

ОВЕЧКА ДОЛЛИ?

Да, начинает закрадываться страшная мысль, что все вышеописанное — банальный клон магических "Героев-меченосцев". На западных сайтах игру панибратски называют Warlord Hero Master of Might & Magic. Характер скверный, не женат.

Однако не стоит бояться таких вещей. Во-первых, как было сказано выше, AoW была в разработке столько времени, что еще не ясно, кто тут чей клон. Во-вторых, походовыми стратегиями рынок не то чтобы был пресыщен. Ладно, посмотрим правде в глаза — их очень мало. Да чего там, их просто нет! Упреки в принадлежности к фэнтези-жанру второй свежести не принимаются.

Плюс G.O.D. и Epic, патентованные акулы капитализма. Можно не сомневаться, раскрутка будет такая, что всем станет мало места. Надпись на сайте "Stay tuned for the Age of Wonders shareware version, desktop themes, and user-created maps and add-ons!" только укрепляет в подозрениях.

Это надолго.

EXE Андрей Ом

Соло для PSX с оркестром

TEST DRIVE 6

www.td6.com
Pitbull Sindycate
Infrogrames
www.infogrames.net
Конец 1999 г.

Сериал — что за печальное слово... Самый отчаянный, бесшабашный, вырвавшийся, объятый пламенем хит из ниоткуда плачевно теряет свою сущность в череде непрерывных сиквелов-реинкарнаций, реанимирований-аддонов и воскрешений-ремейков. Нет более унылого зрелища, нежели протянувшийся во времени с середины восьмидесятых до конца девяностых утлый и неприкаянный пришелец, которому, случается, не следовало бы и рождаться, но который упорно отказывается умирать. К последним представителям серии Test Drive лично я отношусь как к неподвижно лежащим под солнцем собакам: существование признаю, но трогать боюсь — а вдруг бешеные...

Родился данный бегун на дальние дистанции аж в 1987 году, одновременно на персоналке и лучшем друге человечества — крошке "Амиге". В 90-м появилась третья часть, и вот она-то у нас, на молодых да ранних "двушках", и стала абсолютным хитом заодно с упокоившейся в мире автомобильной "Дуэлью". Да, где еще можно было промчаться, удирая от полиции, по рельсам перед носом самого натурального локомотива самого натурального поезда и свалиться под откос через крышу, глядя на мир через треснувшее лобовое стекло? И какой там был "движок"... Векторный.

А потом, в 1997-м, пришел TD4 и безвозвратно опошлил светлое имя TD3 вопиющей, кричащей, оглушительно орущей аркадностью. Для падения империи есть причина, и имя ей — консоль, даже нет, не консоль, а вульгарная приставка "Соня П.". Как заметили гордые папы-разработчики из Pitbull Sindycate, назвать игру, вообще-то, следовало Test Drive PSX #1. Так и назвали бы, чего людей-то пугать... Словом, в данном случае мы имеем дело вовсе не с **Test Drive 6**, а с TD PSX #3. (Кстати, плейстейшеновская эпопея с TD прославилась на персоналке главным образом саундтреками, где громыхали тяжелые кирпичи имен вроде KMFDM и Fear Factory. Вряд ли стоит лелеять надежду, что теперь ситуация изменится. Хоть музыку послушаем, правда ведь?)



TD6 выходит сразу на четырех (!) платформах, из которых, кроме PC, в приличном обществе можно упомянуть лишь Dreamcast (там даже "Геймбой" есть... ей-богу!), и паблишером ее будет заглотившая Accolade франкоязычная ля Infrogrames. И там будет ровно три Новых Вещи.

Вещь первая: новые машины. Точно 40 штук спортивно-целевых каров, расшвырянных по разным классам. Какие это авто — держат под спудом в строгом секрете. Оно и понятно — иначе никто и не купит, так? Но обещают виртуальный гараж, где автомобили можно будет складировать для будущей миллионерской коллекции и тюнить по своему вкусу до полного изнеможения.

Вещь вторая: дороги. Целых 15 новехоньких, благоухающих свеженьким асфальтом трасс, с привычной для Pitbull неизбывной, но довольно-таки тщетной тягой к географической точности. На доброй половине скриншотов в парижские небеса бесстыдно упирается соответствующая башня, но мы-то помним тот проезд по улице Тверской и Бережковской набережной с ударным левосторонним движением? Пять из дорожищ — неимоверно длинные сквозные автострады, ставшие для PSX TD безусловно традиционными. В качестве супербонуса впервые на арене город Нью-Йорк, штат Нью-Йорк. Не Иркутск, Сибирь, конечно, но все-таки...

Вещь третья, и самая важная: звуковая дорожка. Жуткий секрет. Действительно, кто будет поку... если... Обещаны "убийственные саундтреки" от "общепризнанно известных исполнителей". Проверим?

Есть еще кое-что сверх трех Вещей. Графические навороты, о которых кричат, срывая голос, на всех углах, на картинках невооруженным глазом незаметны (может, потому, что на официальном сайте выложена явно плейстейшеновская кашеподобная размазня). А вот в обещания улучшенного, улучшенного и еще раз улучшенного интеллекта друзей-конкурентов и копов, которые наконец-то перестанут гоняться только за нашей тачкой и обратят свое благосклонное внимание на тех самых друзей, а также будут а-ля NFS4 использовать патрульный вертолет для выслеживания зарвавшихся драйверов, верим... охотно верим! Нам не трудно, в конце-то концов...

EXE Фраг Сибирский



Боги и монстры

INVICTUS: IN THE SHADOW OF OLYMPUS

www.interplay.com/invictus/index.html
14 Degrees East
www.14degrees.com
Quicksilver Software
www.quicksilver.com
Interplay
www.interplay.com
Начало 2000 г.

Ну что, уважаемые, вот мы и приехали — алчные игроделатели обратили свои пылающие взоры на легенды и мифы Древней Греции. Точнее, стратегическое отделение Interplay по имени 14 Degrees East клепает, простите за следующее словосочетание, сиквел Одиссеи. И не надо мне воды и холодного компресса! Там и сюжет уже придуман в меру маразматический — что-то про метафизический спор Афины с Посейдоном (все закончится традиционным для RTS погромом, не сомневайтесь). Видите ли, это в нашей с вами Самой Читающей Стране в каждом доме обязательно имеется соответствующий фолиант издательства "Детгиз", М., 1969, в то время как нищие духом янки вынуждены постигать мифы по макулатурным комиксам. Фраза из пресс-релиза: Poseidon, who has never been known as a gracious loser. Боже мой. По-русски это будет "Посейдон, не будь дурак..."

Внутри будет воксельный ландшафт и полигональные персонажи, свободная камера (словосочетание, однако, звучит слегка двусмысленно) — похоже, мода на такую комбинацию приходит всерьез и надолго, и одним сверхзвуковым акселератором будет не обойтись. Никакого строительства и прочих глупостей не ждите — авторы обещают геймплей в духе Myth, и даже с формациями. Не сомневаюсь, что зрелище Геркулеса с Орионом, строем идущих атаковать вражий окоп, является верхом психоделичности.

Наши подопечные будут являть собой неимоверное freakshow — гарпии, титаны, кентавры, горгоны и медузы, причем каждый представитель — с фокусами. Одни будут призывать на вражьи головы дождь из полигональных стрел, другие учинять землетрясения, третьи творить еще какие-нибудь бесчинства. Верные своему гарлемскому стилю изложения анонса, авторы призывают нас: "Manage your band well". В случае успешного менеджмента божественной банды ее представители будут обзаводиться жизненным опытом и новыми деструктивными навыками.

Дальше намечается общение с NPC, нелинейные миссии, несколько вариантов концовок и много-много multiplayer'а. Да и вообще, зрелище обещает быть крайне забавным.

EXE Андрей Ом

ОН ВОЗВРАЩАЕТСЯ?

В конце августа неожиданно ожил слух о том, что id Software вознамерилась сделать продолжение Wolfenstein 3D (титулы тут, верно, неуместны?). На этот раз анонимные источники утверждали, что id собирается привлечь к работе кого-то из известных девелоперов, и в качестве возможных кандидатов назывались Xatrix Entertainment и Raven Software, которые, будто бы, в спешном порядке уже лепят "демки" будущей игры на базе "движка" Quake 3. Слухи, подобные этому, обычно быстро рождаются и столь же быстро умирают, но на этот раз странновато повели себя некоторые заинтересованные лица...

Тод Холленсхэд (Todd Hollenshead), президент и CEO id Software, например, сказал, что идея создания сиквела ему импонирует, но никаких сделок на данный момент не заключено (читать следует с ударением на "данный момент"). Брайан Раффел (Brian Raffel) из Raven Software с места в карьер стал отрицать участие в этом своей компании. Тут, кстати, следует вспомнить, что у Raven на сегодня целых три независимые группы разработчиков. Одна трудится над Soldier of Fortune, другая — над Star Trek: Voyager — Elite Force, а вот третья... информации о том, чем занимается третья, нет, причем довольно давно.

Что же касается Xatrix, то неофициально известно следующее: компания в данный момент уже почти закрыта (причины не называются), но скоро возродится в новом облике (читай: под новым названием). И, разумеется, ее сотрудники просто не отвечают на вопросы о том, собираются ли они делать вышеупомянутый сиквел.

Кстати говоря, есть еще слухи о DOOM 2000... Впрочем, дальше мечтательного "А не сделать ли нам DOOM 2000?", проскакивающего в речах Кармака, дело пока не идет.

ОФОРМЛЕНО ПРОФЕССИОНАЛЬНЫМ ПРОГРАММИСТОМ

Программист/художник канадского происхождения Скотт Мак-Кейб (Skott McCabe), покинувший недавно (из-за проблем с визой) США и, соответственно, 3DRealms, объявил о создании собственной компании — Alternate State Entertainment (www.alternatestate.com). Компания пока состоит лишь из двух человек: Пола Шуйтема (Paul Schuytema), ранее также трудившегося в 3DRealms (а до этого в американском журнале PC Gamer), и самого Скотта. На прежнем месте Скотт успел принять участие в работе над такими проектами, как Prey и Duke Nukem Forever. Однако оба, к несчастью, до сих пор на "проектной" стадии и репутации нашему канадцу особо не добавляют.

Тем не менее, несмотря на острую кадровую недостаточность, Alternate State уже анонсировала две игры (видимо, по количеству сотрудников). Пол Шуйтема занимается чем-то под названием FORTS, а Мак-Кейб работает над Second Genesis — РПГ на базе "движка" Lithtech 1.5. О ней и поговорим.

Судя по всему, Скотт сам еще не уверен "что" и "как". Например, в интервью, данном им сайту Ga-source (www.ga-source.com), он, прикрываясь многочисленными "об этом еще рано говорить" и "по-моему", довольно невнятно описывает даже предполагаемый сюжет. Понятно лишь, что события будут происходить в недалеком будущем, что Земля окажется под угрозой полного уничтожения, что главному герою предстоит спасти человечество... Утверждение о том, что все это больно смахивает на Fallout, отметается загадочной фразой: "большинство (90%) приключений будут происходить за пределами голубой планеты". Впрочем, мало ли кто на кого похож. Лучше подождем, пока появятся первые шоты (обещают в "ближайшие недели") и, следовательно, больше информации.

БОЛЬШАЯ КИТАЙСКАЯ РЕВОЛЮЦИЯ

Шутер без названия. Один из двух с лишним десятков проектов, создаваемых на основе Unreal engine. Разработчик — не-

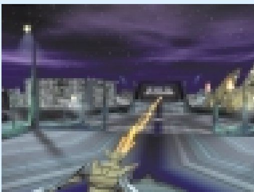
Исключение
из правил

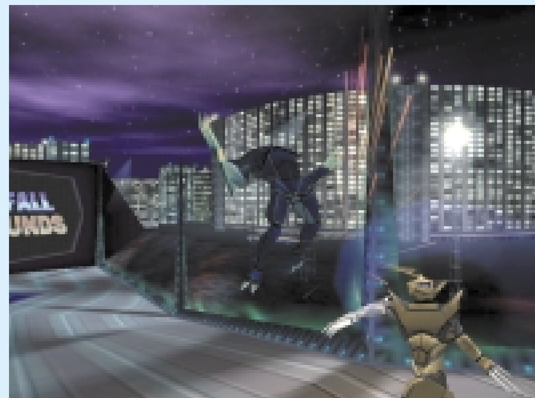
ONE MUST FALL: BATTLEGROUNDS

www.omf.com
Diversion Entertainment
Дата выхода не объявлена

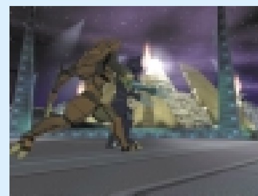
Азбучная истина: правила подтверждаются исключениями. Не раз и не два персональные грабли, на которые я наступал, убеждали меня в правоте этой бесхитростной формулы. Так, я никогда не понимал и, соответственно, не любил файтинги. Ну не сложилось у нас! Впрочем, при всем том некогда я загубил безумное количество времени за игрулькой под названием One Must Fall 2097 (www.epicgames.com/omf.htm). В моей памяти она, как и Death Track (или Scorcher), отложилась в виде этакого вкуснейшего минималистического творения, идеального по реализации игровой идеи. (Хотя, если взглянуть на это дело непредвзято, вряд ли найдешь что-нибудь неординарное. Тривиальные поединки гигантских роботов, возможность (и необходимость) развивать персональные характеристики главного героя (пилота одной из этих железок), немножко экономики, куча красивых и оригинальных приемов, непредсказуемость и яркая индивидуальность противников. Думаю, каждый способен вспомнить несколько игр, которые, при всей своей стандартности, вызвали массу положительных эмоций. С этим, очевидно, и связаны публичные "ожидания продолжений" и скрытый страх, что сказка не повторится.)

Впрочем, оставим философствования, пора перейти к **One Must Fall: Battlegrounds**. Но прежде хочется рассказать, почему продолжение так припозднилось. Дело в том, что разработчики долго не могли решить, каким же они хотят видеть злосчастный сиквел. В итоге, код будущей игры несколько раз переписывался практически с нуля. Одновременно с этим, в процессе творческого поиска ребята успели поссориться с Epic Games (на почве нежелания авторов Unreal меняться кусками кода) и потеряли тем самым солидную финансовую поддержку. Вот почему дата выхода игры неизвестна ни нам, ни им.





И все же — игра понемногу обретает форму. Шоты (вполне прилично выглядящие) не способны, как уверяют нас авторы, передать главного — динамики. А именно на динамику делалась основная ставка при создании графического "движка". Для бойца важна не столько окружающая обстановка, сколько реалистичность, плавность и разнообразие движений своего подопечного и его противников. К слову сказать, применение motion capture не является самодостаточным условием качественной анимации. Персонажи могут прекрасно двигаться и при "ручном" моделировании (вспомните хотя бы Heretic II). Что касается Battlegrounds, система анимации здесь строится на трех китах: специальной технологии обработки "каптуренных" данных, интерполяции стыков между анимационными фреймами и динамической детализации моделей. Результат, говорят, весьма неплох.



Но не все так безоблачно, как хотелось бы. В названии сиквела отражено главное изменение, постигшее игру. В Battlegrounds не будет "чемпионата" (tournament). Очевидно, из-за недостатка людских ресурсов (или просто следуя моде) разработчики решили ограничиться лишь сетевым режимом и его "эмуляцией" посредством введения ботов. А "чемпионат" обещают сделать потом, в виде расширения или очередного сиквела, в зависимости от успеха проекта.

Напоследок — об одном из довольно интересных новшеств Battlegrounds. Перед началом игры вы должны "создать" своего героя, пройдя серию "блиц-поединков". По их результатам и будут начислены первоначальные характеристики персонажа. Правильный способ, не правда ли?

 Роман Косенко

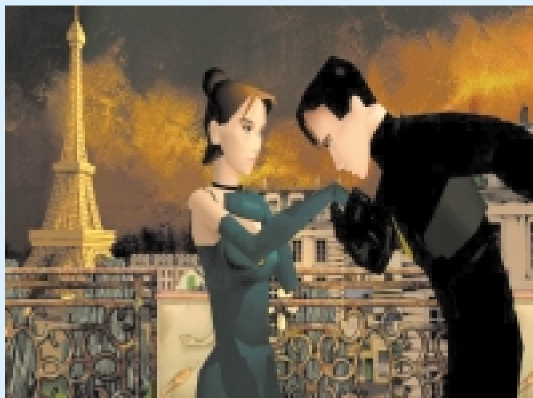
Вторгшийся в Париж

THE INSIDER

Dramaera
Infrogrames
www.infogrames.net
1-й квартал 2000 г.

Квест! Аплодисменты. Квест от Infrogrames, в классическом стиле, похожий и на старые добрые Alone in the Dark и Knight Chase, и на готовящуюся к выходу Arcatera. Продолжительные аплодисменты. Разработчик — Dramaera, болен идеей возвести/низвести самый театральный из жанров в ранг подлинной драматургии, а персонажей своих величает не иначе как Автономные Виртуальные Актеры. Бурные и продолжительные аплодисменты, переходящие в. Каким образом? Да очень просто — сильная история в роскошных детальнейших декорациях с прекрасно проработанными персонажами, все, конечно, в реальном времени, с антрактом и буфетом... Проще некуда.

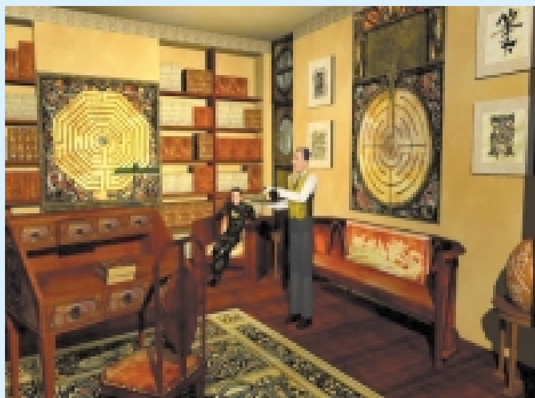
Место действия **The Insider** — Париж, время — начало 20-х годов сего столетия. Декорации — оскаруайльдовские роскошь и излишества, несдержанное буйство изящных безделушек, высокохудожественной и просто гениальной мазни в массивных золоченых рамах и тяжеловесные интерьеры, самый простенький из которых похож на королевский будуар после евроремонта. Действующие лица — прекрасные шпионы и легкомысленные девицы... или наоборот, легкомысленные девицы и прекрасные шпионы. А также наемные убийцы, воры, коллекционеры и прочая богемная публика. Лирический герой — самый обычный, рядовой путешественник во времени по имени Саймон Блурр, только и умеющий, что обольщать (видимо, шпионов), драться (видимо, с девицами), вынюхивать, красть, бояться, лгать или делать все это единовременно и с большим успехом у публики. В погоне за



очередным ужасающим секретом, мастерски припрятанным среди произведений всяких разных искусств, он, подделываясь то под коллекционера, то под вора, то под гм-м-м... соблазнителя шпионов, вламывается в Париж и ставит там всех на уши методами своей работы.

Все персонажи... простите, Автономные Виртуальные Актеры, анонсированы как совершенно независимые друг от друга особи со сложным интегрированным поведением. Саймон волен вести себя в обществе как угодно, но неплохо бы все-таки прослыть образованным, толковым и начитанным вором с хорошим вкусом, чем каким-нибудь там неотесанным, тупым и нравственно отсталым коллекционером, ставящим в слове "живопись" ударение на второй либо третий слог. Независимо от наших действий у него, как у главного Автономного Виртуального Актера, есть свои потаенные мыслишки, чувства и желания и даже жизненный план с сильными и слабыми сторонами. Что может быть более скорбным зрелищем, нежели влюбившийся по уши в самый неподходящий момент путешественник во времени, а, квестеры?

Именно на полноценное развитие Саймона как личности, с трудным и мучительным процессом выковывания характера и обучения, постижения системы ценностей и премудростей воровского и прочих полезных ремесел, и делается ставка. Для Dramaera это все равно что потратить три четверти бюджета фильма на приглашенную кинозвезду. А если он все-таки окажется бесхребетным и скользким типом, приспособленческой размазней, типическим героем современного квеста?..



EXE Маша Ариманова

давно образовавшаяся студия. И это почти все, что известно о компании Infinite Machine (www.infinite-machine.com) и о том, чем заняты ее многочисленные (уже восемнадцать человек) сотрудники. Впрочем, всегда можно узнать чуточку больше.

Infinite Machine — детище Джастина Чина (Justin Chin) и Чи-Юан Вонга (Che-Yuan Wang), ранее работавших в LucasArts. Вообще, "работал в LucasArts" — пункт, фигурирующий в резюме примерно половины сотрудников новой компании. На счету многих из них участие в таких проектах, как Dark Forces, Shadows of the Empire, Jedi Knight, Mysteries of the Sith, Force Commander. В заднем ряду зашевелились любители Силы? Сидите спокойно, эти люди ушли из LucasArts, и лицензию покупать им не по карману.

В марте этого года пресс-релиз от GT Interactive поведал, что в 2000 году эта же самая GT намерена издать игру на базе "движка" от Unreal, разработкой которой занимается компания Infinite Machine. В конце пресс-релиза все, включая Epic Games, разразились бурными комплиментами в адрес новой студии, но ничего большего сообщать не захотели. А вот заметка в PC Gamer'е, гласящая, что события сей игры "развернутся в недалеком будущем: Китай погряз в революции и гражданской войне, а главный герой очутился в самом центре событий", по сути, и есть вся доступная на сегодня информация.

ИГРЫ И ИГРУШКИ

Очень может быть, что в ближайшее время полку разработчиков Ultima Online 2 прибудет. Есть информация, что некий Тод Мак-Фарлейн (Todd McFarlane), свободный художник, промышляющий всем чем попало, включая рисование комиксов и придумывание игрушек, а также написание сценариев (Spawn, например, — его рук дело), примет участие в создании (читай: рисовании) персонажей UO2.



Компания Тода (www.mcfarlane.com) в свое время сделала игрушки (так называемые action figures) персонажей UO1, и результат работы настолько понравился Origin System, что решено было привлечь Мак-Фарлейна к работе над сиквелом. Рассказывая об этом, Терри Фицджеральд (Terry Fitzgerald), президент McFarlane Production, проговорился, что релиз Ultima Online 2 запланирован на сентябрь следующего года.

Попутно удалось узнать, что сейчас Тод помимо всего прочего занимается написанием сценария Spawn 2, игры, которая должна выйти в следующем году, и созданием игрушек к фильму по мотивам DOOM...

К ВОПРОСУ О РЕАЛИЗМЕ

Как вы думаете, когда мир "в мониторе" станет реален настолько, что будет способен, хотя бы иногда, заменить настоящий? Некий Вито Мильяно (Vito Miliano) уверен, что уже сейчас. Современный 3d-engine, удобный редактор, интуитивный интерфейс и... агенты по торговле недвижимостью (вместо того чтобы мотаться с клиентами по всему городу и его окрестностям) будут демонстрировать выставленные на продажу дома, не отходя от персонального компьютера. Представьте, клиент тыкает пальцем в карту города, указывая на одно из зданий. Пара щелчков мышкой — и на экране монитора уже изображен фа-

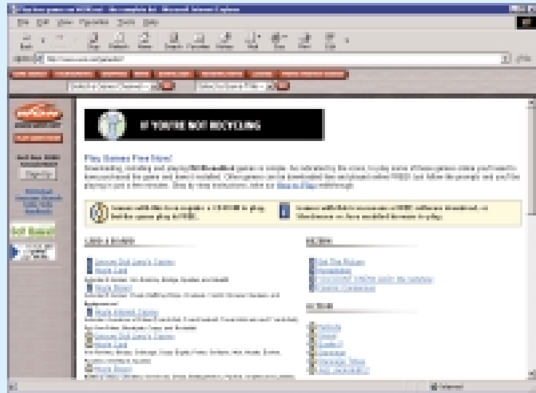
сад выбранного дома. Еще пара щелчков — и агент, потупив взор, уступает место клиенту, предлагая ему самому побродить внутри “возможной покупки”. Просто золотая идея. А если воспользоваться готовой технологией, можно здорово сэкономить на разработке...

Вито взял Unreal, взял UnrealEd и “сделал” Unrealty (www.unrealty.net). Зачем — описано выше.

А теперь давайте разберемся: так ли все это необходимо? Сколько времени понадобится тому же агенту, чтобы “нарисовать” средних размеров дом? А если таких домов у него паратройка десятков, да еще и постоянно сменяющихся? Нанять дизайнера уровней? Не дешевле ли продолжать “возить клиентов”? Кроме того, по-моему, любому хочется “пощупать” покупку своими собственными руками. Да и вряд ли можно правильно оценить размеры и пропорции комнат, не увидев их лично. Думаю, что Unrealty так и останется интересной идеей, но не более того.

ОБС (ОДНА БАБУШКА СКАЗАЛА)

Activision и WON.Net объявили о заключении стратегического соглашения, в рамках которого как минимум девять следующих игр первой будут поддерживать сетевую службу последней. Проще говоря, в комплект поставки Dark Rein II, Heavy Gear III, Interstate ’82, Shanghai: Dynasty, Shanghai: Second Dynasty, Soldier of Fortune, Star Trek: Armada, Star Trek: Voyager и Vampire Masquerade: Redemption войдет набор утилит, с помощью которых, соединившись с сетью WON.Net, любой желающий сможет найти себе партнеров для потасовки. Однако, дело совсем не в этом. Совершенно случайно в списке игр



промелькнуло еще не анонсированное продолжение серии Heavy Gear. И хотя Activision не торопится подтверждать факт разработки, всегда информированные “неофициальные источники” утверждают, что работы над игрой уже идут. В частности, большой переделке подвергается графический “движок” — на предмет поддержки модных современных технологий. Таких, например, как “криволинейные поверхности” (curved surface). Но, повторю, в текущем финансовом году доходы от продажи HG3 компания не планировала.

КТО НА НОВЕНЬКОГО?

Во второй половине сентября обещана очередная версия Q3Test. Новых уровней в ней не будет, однако наконец-то должны появиться боты. Вообще, похоже, что на этот раз id Software намерена прийти к релизу с более-менее стабильной версией игры, дабы не заваливать игроков длинной чередой патчей — как это было с Quake 2 (все патчи в итоге будут официально называться “бета-версиями” и выйдут до

Затяжной прыжок на пенсию

FUCKING GAME, ИЛИ ПОКАЖИ МНЕ КОНЕЦ

TOMB RAIDER IV: THE LAST REVELATION

www.tombraider.com/trlr/
Eidos Interactive
www.eidosinteractive.com
Ноябрь 1999 г.

Игра, в которой не надо даже DOOMать, не имеет права на многосерийность. Это поняли уже все, включая, наверное, саму Лару Крофт, и это поняла даже Eidos. Хотя... пока из-под ног Лариски, подобно тому сказочному оленю, при каждом прыжке вылетают золотые монетки, верить Eidos на слово нельзя. Не зря же Adrian Smith (Operations Director в Core Design) в одном из своих интервью как-то подозрительно отозвался о нежелании широких масс расставаться с “хорошей девчонкой”. Впрочем, то, что нас ждет, носит вполне многообещающее название **Tomb Raider IV: The Last Revelation**. Игра будет продаваться в комплекте с носовым платком для утирания слез счастья/горя (выбрать по вкусу).



ПЛАСТИЧЕСКАЯ ОПЕРАЦИЯ

Из заявленных инноваций поклонников Крофтихи более всего, несомненно, порадует ее освеженная внешность. Гнусная прелестница поднакопит полигонов и станет такой гладкой, такой шелковистой... Обновится и графический “движок” (с одной стороны, нас ритуально уверяют в этом едва ли не с первого аддона к “Ларе-1”, однако при всех своих микроскопических прорывах он напрочь отказывается расставаться с бездной врожденных мерзостей; а с другой — было бы странно, если бы он с каждой новой частью деградировал). Разработчики напирают на улучшенное динамическое освещение, только вот, простите, где вы видели хоть сколько-нибудь приличную лампочку Ильича в их древнеегипетских саркофагах? Что-то такое талдычится и о 3D-текстурах вкупе с bump-mapping’ом, но прежде найдите мне фаната Tomb Raider’a, который разглядывает СТЕНЫ. А потом говорите, говоруны...

ПЛАН МЕСТНОСТИ

Скакать будем по Египту. Эта затасканная разнесчастная цивилизация всегда выручала девелоперов разных мастей и пошибов, благо что под завязку набита загадками и тайнами. Вот и сейчас... наша злополучная игра, конечно же, запланировала пару-тройку пазлов, уходящих корнями в древнеегипетские былины, баллады и прочие повести временных лет. До НАСТОЯЩЕЙ мифологии это, само собой, дотягивать не собирается, но некий аборигенский акцент при разгадывании головоломок будет играть не последнюю роль, и, таким образом, люди, в совершенстве владеющие курсом истории Древнего мира для пятого, кажется, класса, в накладе не останутся.

Впрочем, при всем умопомрачительном наукообразии нового продукта он, как говорят разработчики, станет... МНОГО ПРОЩЕ! Врут, конечно. Ибо представить себе ЕЩЕ ПРОЩЕ — не-воз-мож-но. Ибо здесь вам не высоколобый пятый, кажется, класс сельской восьмилетки, а родной “Тамбовский Рейдер”, оказавшись в Древнем Египте которого что надо сделать в первую очередь? — совершенно верно, разнести там, на фиг, все, что не только шевелится, но и стоит по стойке “смирно”. Кстати, о древнеегипетских погромах. Окружающая среда, уверяют грубых и циничных нас, станет значительно более лояльной к вечному стремлению туристов отколупнуть вон тот кусочек на память. Что, несомненно, уже радует и вдохновляет будущих экскурсантов. Буде такие найдутся.

ПЛАН БОЯ

Сюжет очередной нетленки основывается на следующей, так сказать, feature. Не могущая не дать маху Лариска вместо кусочка древнего шедевра сковырнула крышку чьей-то могилки. Потревоженное Нечто (подробностей нет) осерчало, причем осерчало как следует, с угрозой для всего прогрессивного и отсталого человечества.

Название игры — “Последнее открытие” — заставляет нас тайно надеяться, что вышепомянутый взлом не той гробовой доски станет для Лары последним. Но эта надежда, разумеется, умирает, первой, стоит нам только задаться простым, то есть дет-

ским, вопросом: как вы думаете, барышня, которую не то что в раритетный Египет, но и в Московский зоопарк без родителей пускать нельзя, отправилась бы спасать всех и вся, зная, что это ее последний тур? А никак не думаю. Вижу золотые монетки из-под копыт.

ЛИЧНОЕ ОРУЖИЕ...

Прыжки! А еще у нашей старлетки-археологини появится умение летать на канате (а-ля Тарзан) и исполнять новые кувырки. Опыт, знаете ли. Хозчасть претерпит изменения — под девизом “Не сведу с любимой глаз!” инвентарь можно будет инспектировать, не выходя из игры. Под тем же девизом игра станет непрерывной, и досадная подгрузка уровней больше не разлучит игрока с Лариской, нравится ему это или нет.

Да! Сенсация! Лара не только расцвела пуще прежнего, но и в интеллекте прибавила — лишний раз подчеркнув тем самым свою оторванность от реальности... Ну а привязать фонарик к шотгану сможет и обезьяна, если ее долго и больно бить. Слышишь, Лара?

ДИЧЬ

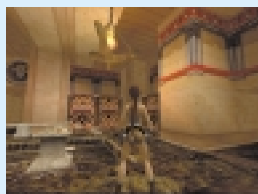
Тоже поумнела. Так говорят. Видимо, декорации великой цивилизации оказывают свое благотворное даже на неокрепшие мозги виртуальных врагов. Теперь они (враги) не станут выскакивать навстречу нашему прыжку (и то верно — не угловой удар подаем, не футбол-с). Нет, они будут сидеть по закуткам, не дыша, вслушиваясь в наши шаги и выбирая время для атаки. Разработчики утверждают, что это и есть ОН, “продвинутый AI”, но, сдается мне, местный животный мир просто устал скакать. Возможно, в пятой части сериала нам придется пинать их ногой, чтобы разбудить.

Осень, осень бродит за окном. Надо взять себя в руки и ждать. Ждать до ноября, как ни противно ждать такое. Страдать в разлуке, носить фото Лары в нагрудном кармане, смахивать нечаянную слезу... И она придет, она обязательно придет, она неизбежно, блин, придет...

EXE Марина Орлова

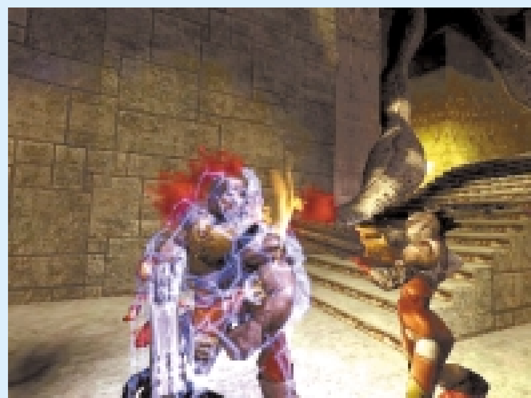






релиза, что не может не радовать). Новые версии Q3Test выпускаются с завидным постоянством, изменения затрагивают как “внутренности” игры (внушительный список этих изменений регулярно публикуется в .plan’e JC), так и внешние детали (например, в v1.08 появился новый интерфейс настройки клавиш управления). Надеюсь, что в скором времени дело дойдет и до моделей оружия...

Кстати говоря, вместе со следующей версией Кармак хочет выпустить и “исходники” игры. Естественно, не все, а лишь ту их часть, что касается игровой логики, интеллекта ботов и т.п. Ко всему этому будет приложен компилятор с линковщиком, то есть желающим покопаться в исходном коде игры не придется, как в случае с Q2, перерывать Интернет в поисках чего-то, способного превратить исходные тексты будущего шедевра в исполняемый код.



При этом Кармак особо отмечает, что делается это не для того, чтобы уже сейчас поднять очередную волну пользовательских модификаций Q3A. Просто с помощью тысяч бесплатных рабочих рук он рассчитывает лишний раз проверить игру на предмет “дыр” и “шероховатостей” в исходном коде. Именно поэтому редактор уровней и прочие утилиты появятся только после выхода финальной версии игры, а значит, использование любых “внешних” уровней на данный момент нелегально.

Тут же, как бы между прочим, отмечается, что для нормальной игры все-таки необходимо не менее 64 Мбайт памяти. “Если у вас меньше — пойдите и купите. Финальная версия игры будет функционировать на 32 “мегах”, но со значительно худшим качеством звука и картинки”, — сообщает JC. Произвол? Отнюдь. Если проследить, как увеличивался средний размер уровней в каждой новой игре от id, то получится, что Wolfenstein 3D требовал не более 4 Кбайт на уровень, DOOM уже хотел 60 Кбайт, Quake — 1 Мбайт, Quake 2 — 2,5 Мбайт, Quake 3 — 5. А ведь вместе с размерами уровней растет и все остальное...

P.S. На вопрос о том, что же будет после Quake 3, Грэми Дивайн (Graeme Divine; если кто не в курсе, именно он создал хитовые 7th Guest и 11th Hour, а с недавних пор работает в id Software в должности дизайнера, то есть главного идеолога) сказал, что в следующей игре id будет делать ставку на интерактивность окружающей обстановки: “Времена статичных задников прошли, мы должны сделать окружающую игрока обстановку частью игры”. Но при этом он замечает, что компания ни в коем случае не собирается уходить из жанра 3D action.

P.P.S. Между делом стало известно, что Electronic Arts выразила желание лицензировать “движок” Q3A для своей игры по мотивам похождений Джеймса Бонда.

EXE Роман Косенко

Рожденные в Детройте

NEED FOR SPEED: MOTOR CITY

Electronic Arts
www.ea.com
Осень 1999 г.

Помнится, одно время коллекционирование автомобилей для Need for Speed 3 было любимым занятием очень и очень многих. Тонны бесполезного металлолома погребли под собой не один и не два многогигабайтных винчестера, и печальные нагромождения полноприводного хлама стали для Hot Pursuit величественным надгробьем. Вряд ли для NFS4 появится меньшее количество виртуальных “Мустангов”, доступных к перманентному скачиванию, верно ведь, охотники за FZR2000? Ну да, да, той самой, перенесенной в NFS3 из NFS2, заодно с Maclaren F1. А для High Stakes, насколько помню, в качестве первых ласточек выступили Ford XR8 и Mazda RX7.

Так вот, **Need for Speed: Motor City** — это подарок от Electronic Arts ордам фанатов и энтузиастов карбюраторного дела, упорядоченный набор практически из всех сколько-нибудь заметных шедевров американского автомобилестроения 50-70-х годов. Ну, основную линейку представить нетрудно: ’57 Thunderbird, ’65 Mustang, ’70 Chevelle... В общем, именно те штуки, которые инстинктивно хочется обозвать заморскими словами “hot” и “rod”.

Главное здесь, конечно, — гараж, где, копаясь в моторе, авто настраивается хоть на мгновенный старт на дистанции в четверть мили, хоть на затяжную гонку по открытому шоссе. Это все понятно, но только вот в случае с hot rod’ами внутреннее содержимое — это лишь процентов семьдесят от общей крутизны машины. Надо помнить о стиле, о всенепременных атрибутах лихой бензиновой удали — об изогнутых хромированных трубах, торчащих в разные стороны, о лижущем капот и дверцы пламени, нанесенном из пульверизатора!

Дорожный фон для разукрашенных хот-родов намеренно мрачен: тусклые, потерявшиеся во времени улочки грязного индустриального города, города Моторов. Единственные яркие объекты на темной бесконечности его магистралей — неоновые вывески мотелей, в разноцветных отблесках которых и скользят автомобильные чудеса. Угрюмая полуночная арена, мечта любого коллекционера виртуальных концепт-каров.

Вот и славненько... не всегда ж нам по сайтам за “Маздой” охотиться.

EXE Фраг Сибирский

Не просто "Апач"

МЕЧТАТЬ НЕ ВРЕДНО

GUNSHIP III

MicroProse
www.microprose.com
Hasbro
www.hasbrointeractive.com
Начало 2000 г.

Казалось бы, дело ясное. В начале было слово, и слово было Gunship. Действительно, ветхозаветный термин. Потом на свет появился Gunship 2000 — как результат желания использовать возможности 286-го и даже 386-го процессоров — наряду с доселе небывалым графическим режимом 320x200x256. Ну а через несколько лет возникает вполне логичное желание вновь переработать тему, используя 3D-ускорители и Pentium II. Верно?



Ничего подобного.

Gunship 2000 вовсе не является отцом Gunship III, о котором мы сейчас говорим. Личность отца весьма неожиданна. По крайней мере на первый взгляд. Это не кто-нибудь, а M1 Tank Platoon II.

Впрочем, это еще как сказать. При более пристальном рассмотрении все становится на свои места.

ЧТО ИМЕЕМ?

При ознакомлении с "фичами" грядущего симулятора и рассказами коллеги Скара, видевшего детали игры на ECTS, выясняется весьма интересная вещь. Вроде бы потребности общества в "Апачах" удовлетворены полностью. Оказывается, нет. Ситуация похожа на ту, что бывает, когда собираешь мозаику. Разглядываешь кусочек — и вдруг видишь на почти завершенной картине место, куда он идеально становится. Вот так и здесь. Из чего состоит "большая картина" на данный момент?

С одной стороны, Longbow 2, который при всех своих достоинствах неизбежно стареет. Причем это относится не только к моральному устареванию графического engine. За прошедшие полтора года было сделано немало интересных находок (особенно в области организации multiplayer), которые отсутствуют у нашего ветерана. С другой стороны, это Apache Havoc. Очаровательная вещь. Во многих отношениях. Но с интересной особенностью: это симулятор вертолетчика-анархиста, который по ходу войны делает все что хочет и на любой стороне. Вообще говоря, игра от этого не страдает, причин для ругани нет... но все-таки...

С Gunship III история куда интересней.

РОДОСЛОВНАЯ

Итак, танковый симулятор родил симулятор вертолетный. Ну, или родит, не суть. Почему так? Потому что и здесь речь идет о рождении виртуального поля боя. Вертолет после танка — это не следующее звено эволюции. Это дополнение.

О совместимости M1TPII и Gunship III говорилось уже немало. Но разработчики внесли существенное изменение. Вертолет будет "контачить" не с ныне существующим танковым симом, а с его продолжением — M1 Tank Platoon III. Что, впрочем, не так уж удивительно, если принять во внимание некоторые грядущие особенности Gunship III.

Не нужно думать, что все вышеперечисленное грозит нам двуединством "Апача" и "Абрамса". Жизнь устроена гораздо сложней. Впрочем, обо всем по порядку.

РАБОЧИЕ МЕСТА

Как известно, чем их больше — тем лучше для экономики. Что в этом отношении может нам предложить Gunship III?

Начнем с того, что нам вовсе необязательно водить вертолет! Здесь к должности огневого оператора подход особый. Куда серьезней, чем в Longbow 2. Огневой оператор может отдавать команды пилоту (роль которого, как легко догадаться, исполняет AI). "Так... зависни. Чуть выше. Виси." Ба-бах! "Все, полетели дальше..."

Интересно, что совместимость этих двух личностей в режиме multiplayer еще не определена окончательно. Хотя и не отрицается. И чего тут думать, спрашивается...

Это еще не все. Согласно последним стандартам, в симуляторе должно быть как минимум две машины, которые можно оседлать, — одна американская, другая российская. Больше — можно, меньше — нельзя. Так оно и есть. Правда, здесь используется не Ми-28Н, аналог "Лонгбоу", а стандартная модификация, без радара. Вероятно, что-то в этом духе будет и в M1 Tank Platoon III — скажем, нам разрешат покататься на Т-90.

Таким образом, дуэт двух этих игр должен обеспечить достаточно полную имитацию всего поля боя. Но дуэт образуется не сразу. Сначала придется полетать на "Апаче"... и его сородичах (а помимо Ми-28 там будут и "Суперкобра" с "Тигром").

ЭТО ОЧЕВИДНО

Во-первых, очевидно то, что графический "движок" от M1TPII лучше не использовать. То, что хорошо смотрелось через танковый прицел, производит существенно более удручающее впечатление с высоты птичьего полета. Сразу видны все задники. И опять же — некоторые моменты уже не отвечают велениям времени. В первую очередь это дым и пламя. Здесь они выглядят совершенно по-другому.





Причина была еще и в том, что у вертолета совершенно другие скорости. Он может улететь очень далеко, туда, куда танковый взвод в жизни не доберется. А потому поле боя было существенно увеличено в размерах.

Полеты далеко и надолго вызвали к жизни разные тыловые сооружения — всевозможные артиллерийские батареи, базы, склады и штабы. Поле боя стало глубже.

На скриншотах изображен улучшенный engine. В M1TPIII будет такой же. Имеют место быть отдельно стоящие деревья (как в European Air War, только в большем количестве). Куски плотного леса переработаны и производят гораздо лучшее впечатление, особенно, если смотреть сверху. Короче, тут все как надо.

И ЧТО ТЕБЕ В НЕЙ...

Вообще говоря, предполагалось, что речь пойдет о вертолете. Но тут к нему в компанию неожиданно полезли танки. С чего бы это?

А с того, что сие — примета времени. Объединение самых разных симов в одно онлайновое целое.

Сейчас это, как говорят, певые унд робкие попытки. Но в обозримом будущем игры этого жанра срастутся корнями с такой силой, что не разорвешь. Возможно даже, что процесс интеграции в одно целое захватит игры разных фирм: Jane's, NovaLogic, MicroProse не будут вариться каждая в собственном соку.

Конечно, Gunship III и сам по себе будет хорошей игрой (я опять про пресловутую свободную ячейку в мозаике). Но он гораздо более интересен как начало нового явления — интеграции симуляторов.

Тут пищи для всяких мечтаний много...

EXE Андрей Ламтюгов



В ширину и в глубину

ИМЕННО ПО ЭТИМ НАПРАВЛЕНИЯМ БУДЕТ УЛУЧШАТЬСЯ MSFS

MICROSOFT FLIGHT SIMULATOR 2000

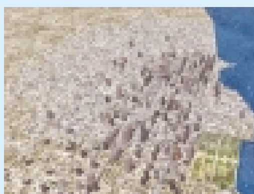
www.virtualairlines.com
Microsoft
www.microsoft.com
Октябрь 1999 г.

До выхода **Microsoft Flight Simulator 2000** остается не так уж много времени, — дорогой товарищ Гейтс обещал выдать продукт на-гора в октябре этого года. Возникает ряд вполне законных вопросов, главный из которых: что мы будем с этого иметь?

Если сравнивать грядущий продукт с MSFS98, то можно сказать, что мы имеем дело с расширением как в ширину, так и в глубину. С одной стороны, мы получим больше самолетов и всяких наземных примочек вроде новых городов, с другой — все это будет изображаться с помощью нового графического engine и обсчитываться новыми математическими алгоритмами.



Самое время перейти к подробностям.



ДВА В ОДНОМ

MSFS2000 выйдет аж в двух вариантах: обычном и professional edition. Профессиональный вариант будет включать в себя еще парочку самолетов, несколько "детализированных" городов (попросту говоря, таких, в которых количество трехмерных небоскребов на квадратный метр существенно превышает обычный стандарт), улучшенные изображения виртуальных кабин и некоторые редакторы (например редактор приборных досок). Следует напомнить, что MSFS обладает открытой архитектурой, позволяющей довольно легко добавлять в игру новые летательные аппараты, географические районы и сценарии "приключений". Ну и стоит это дело долларов на двадцать дороже. И предназначено не для кого попало — просто давно пора было сделать вывод из того простого факта, что 25% зарегистрированных пользователей MSFS имеют пилотские лицензии.



ШИРИНА

С одной стороны, новые самолеты в фирменной упаковке не вызывают особого восторга. В конце концов, мне уже приходилось водить "Конкорд" в MSFS98 — вот Интернет, вот "Конкорд" в Интернете, а вот приборная доска от "Конкорда", что в Интернете. С другой же стороны, упомянутая фирменная упаковка служит гарантией достоверности модели. Как говорится, остерегайтесь подделок.

Помимо "Конкорда" стандартный набор будет включать в себя "Боинг" 777-300.

Земля, как уже отмечалось, претерпит изменения. Двадцать тысяч аэродромов против трех тысяч, которые содержались в MSFS98, — это звучит гордо.

Трехмерная "выделка" городов улучшится; речь идет об особых, привилегированных населенных пунктах, в которых трехмерным образом изображаются не только местные достопримечательности. Как и было сказано, в "профессиональном издании" домиков, имеющих высоту, будет существенно больше, чем в обычном.

Это о том, что касается ширины. А глубина?

ГЛУБИНА

Графический "движок" переработан полностью. Во-первых, он стал гораздо приятней на вкус, а во-вторых, в игре появятся объекты, о которых раньше даже и не заикались. К примеру, корабли.

Отдельный разговор — погода. Конечно, это тоже потребовало дополнительных усилий по части графики. Рисовать красивые облака научились все, но что делать, если надо нарисовать красивые облака, относящиеся примерно к десятку различных типов? А из облаков еще может сыпаться всякий снег с дождем. И молнии сверкают. Все это выполнено в 16-битном цвете.



Интересен вот какой момент. Упомянутые осадки не станут моросить сами по себе. Одна из новых особенностей MSFS2000 — это то, что перед полетом, к примеру, из Чикаго в Сиэтл, вы сможете подключиться к сети, скачать РЕАЛЬНУЮ сводку погоды по маршруту на данный момент — и эта погода будет с точностью воспроизведена. Занятно, ничего не скажешь.

Самолеты и вертолеты переработаны полностью. Из некоторых деталей, ставших доступными широкой публике, можно сделать вывод, что их летная модель была существенно усложнена.

ОРГВЫВОДЫ

К моменту своего выхода MSFS2000 не окажется в одиночестве. Fly! уже опубликован; в чем-то получилось лучше, чем у Microsoft... Кроме того, на подходе Pro Pilot 2000 (магическая какая-то цифра, вы не находите?) и Flight Unlimited 3.

Впрочем, уничтожить MSFS не так-то просто. Как и любую другую игру, которая в разных своих воплощениях живет уже 17 лет и держится в первой десятке продаж.

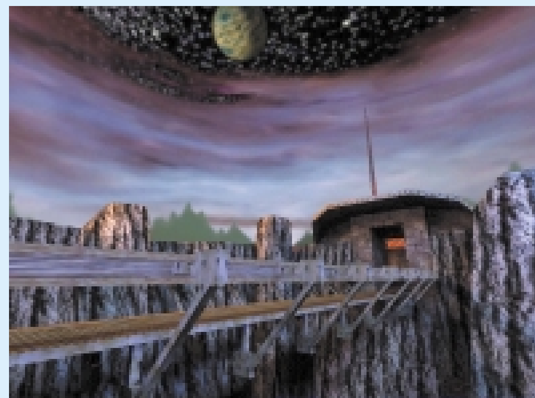
EXE Андрей Ламтюгов

GUNMAN

http://gunman.valveworld.com/
ReWolf Inc.
www.rewolfsoftware.com
Ноябрь 1999 г.

На официальной страничке ReWolf Inc., подобно вывеске над ковбойским салуном ("ВНИМАНИЮ ГОСПОД ПРОЕЗЖАЮЩИХ: НЕ СТРЕЛЯЙТЕ В ПИАНИСТА..."), красуется отчаянный манифест: "**Gunman** — это не аддон! Gunman — это TC, а TC звучит гордо!" То есть не следует, ни в коем случае не следует путать благородную конверсионную переработку с вульгарным набором дополнительных уровней, дополнительного оружия, дополнительных монстров... В принципе, конечно, TC — это тоже всего лишь уровни, оружие и монстры, но — целиком и полностью свои, ничуть не дополнительные.

Да, я уже сказал, что Gunman — тотальная конверсия Half-Life? Так вот, Gunman — это тотальная конверсия Half-Life. Если быть предельно кратким, то фраза "четыре новых планеты, пришельцы-ксеноморфы, роботы-охотники, хищные звери и хитрющие морские пехотинцы с программируемым оружием" довольно точно передает суть дела. Ну ладно, ладно, там есть и неимоверные архи-



Побег
с тюрьмы

ПОПЫТКА НЕ ПЫТКА

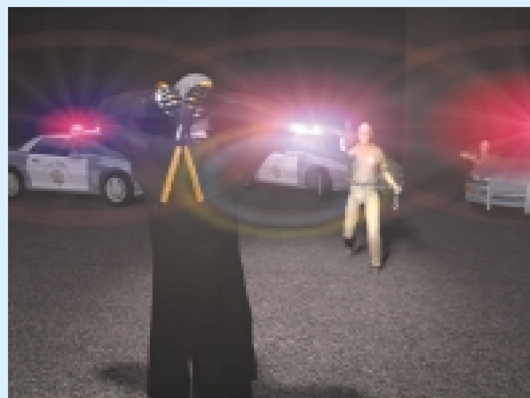
BANKHEIST

www.bankheist.com
Icepick Games
www.icepickgames.com
2000 г.

Криминальщина, вообще говоря, достала. Делать после "Кармы", GTA и тем более Kingpin'а игру на гангстерскую тему — все равно что снимать после "Бешеных псов" и "Лица со шрамом" криминальную сагу. Обвинений во вторичности не избежать, да и прыгать придется выше головы. Но пытаются...

Заголовок этого материала, не надо пугаться, не плод больного авторского воображения. Именно такая афиша пленила мое сердце в одном из первых перестроечных видеосалонов. Помнится, там еще рядом красовалась не менее шедевральная надпись: "Комедия-боевик из жизни космических бандитов "Кранты"". Имелись в виду, конечно, "Крайты", более известные как "Зубастики"...





AH, FORGET 'BOUT IT...

Icepick одумалась. Она отказалась от сомнительной затеи делать трехмерный бандитский экшен-стратегию на "движке" LithTech и перенесла действие Bankheist в красивую, детальную и мной лично любимую изометрию в духе Crusader или Syndicate. Теперь многое стало понятным — в частности, как будет происходить планирование операций. Все же управляться с изометрической перспективой не в пример удобнее, чем заниматься столоверчением глюковатого трехмерного engine'а. То же касается и перемещения внутри банковских зданий. Ах да, никто не забыл, что в этой игре мы, как и было обещано в .EXE #6, будем грабить сберкассы, бензоколонки и Национальный монетный двор, тьфу, резервный банк? С планированием миссий, перестрелками и всем прочим?..

Естественно, все карты кропотливо рисуются вручную и якобы даже по реальным банковским чертежам и схемам (и кто, интересно, им такое позволил?). Похищенные сбережения граждан страны Америка можно будет потратить на покупку свежих стволов и найм помощничков: медвежатников (по-русски это будет Safecracker), хакеров и простого бычья в роли пушечного сала.

Авторы утверждают, что звук сирены станет для нас самым ненавистным в мире. Однако долго бегать от копов не придется — то-то позабавимся, когда сможем позволить себе базуки и штурмовые винтовки. Впрочем, сторонники непротивления злу насилием легко смогут скрыться с места происшествия на автомобиле — еще одна местная "фича". Надо сказать, динамичная автомобильная гонка в стандартной изометрической перспективе должна выглядеть крайне психоделично. Управление наверняка будет страшенным.



Обещают подумать над multiplayer. В Icepick говорят, что идеальной моделью для этой игры будет cooperative, и это тоже радует: давненько мы шашек в руки не брали. С самой гражданской войны.

Во всем этом есть еще одна приятность — пристойных изометрических игрушек не было уже так давно, что это неслыханно. Со времен Fallout 2, кажется. Если разработчикам удастся сделать бандитский Syndicate образца 2000 года, будет просто великолепно. Но не будем загадывать.

КАК С ДЕНЬГАМИ?

С ними откровенно плохо. Virgin, которая должна была издавать игру, недавно слегла и тихо почила, не приходя в сознание. Мир ее праху. Соответственно, дата выхода, которая раньше была ноябрем-99, теперь покрыта мраком (правда, мы продолжаем верить, что это "конец года"), — другие издатели по необъяснимой причине не спешат облагодетельствовать Icepick Games своим вниманием. К чести последних надо сказать, что они продолжают разработку и надеются на лучшее. Как и весь .EXE.

Хотя, надо признаться, малобюджетность играм на пользу не идет: реальное оружие так и не будет лицензировано, без агрессивной раскрутки и рекламной кампании тоже, судя по всему, придется обойтись.

Но — есть потенциал, есть. Она далеко пойдет, эта Icepick Games. Забросит свою криминальщину, обрастет жирком и начнет делать игры про космических алиенов. Может, будет лучше, если BHeist провалится?..

EXE Андрей Ом

Не стреляйте
в пианиста

тектурные сооружения: полуразвалившиеся фабрики и проржавевшие заводы, а также подземные бункера и премерзкие органические образования чужаков. Выжженная пустыня и тропические леса гарантируются, и такое сочетание природных и рукотворных излишеств начинает чем-то напоминать залитый странным светом мир Unreal'а.

Что касается врагов, то на шотах наблюдается буйство механических созданий из индустриального мира — Ржавых Ботов. Эти неповоротливые консервные банки настолько увешаны оружием, что даже на статичных кадрах выглядят смертельно неуклюжими. Поэтому эпические батальные полотна (вроде лихой расправы над ордой механических пауков при помощи модернизированного EGON'а) особого выброса адреналина не вызывают. А вот симпатичные маленькие динозаврики очень даже радуют, как и коконы очередных омерзительных пришельцев. На этот раз зародыши будут чем-то вроде прыгающих птичьих клювов... Простите за некоторую удаленность метафоры, но ни на что больше ЭТО просто-напросто не похоже. Архитектура, замечу, и правда славная — особенно жутковатые, явно собранные из разнородных деталей дворцы во владениях Ржавых Ботов.





Да, вам не почудилось, там действительно промелькнуло что-то про "программируемое оружие". Второй режим стрельбы из каждой пушки произвольно настраивается по нескольким параметрам, в зависимости от характера окружения и плотности враждебного внимания. Конкретика не раскрывается — не забывайте о первом принципе тонкого искусства конверсии: как можно меньше военных тайн при наибольшем количестве предельно симпатичных скриншотов на квадратный сантиметр официальной странички. ReWolf героически клянется закончить проект меньше чем через три месяца. Было бы забавно, если б выход Gunman'а ненароком совпал с релизом Opposing Force...

EXE Фраг Сибирский

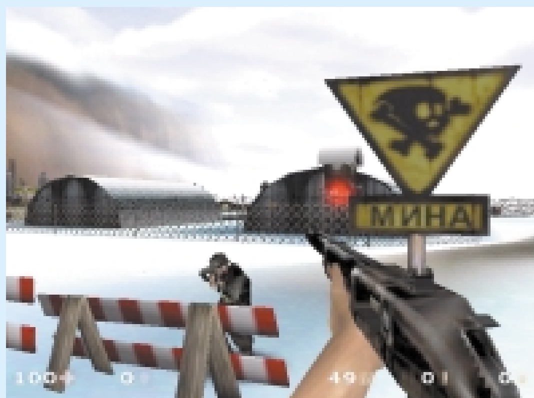
Человекъ с золотымъ пистолетомъ

У СЕКРЕТНЫХ АГЕНТОВ — БЕЗ ПЕРЕМЕН

CODENAME: EAGLE

www.refraction.se/codename_eagle.asp
Refraction Games
www.refraction.se
Take 2 Interactive
www.take2games.com
Осень 1999 г.

Альтернативная история — вещь печальная. Если кто-то где-то не в настроении создавать собственный мир за семь с половиной дней, или ему просто лень, или он только что сытно пообедал, то что может быть проще, чем взять хрупкую и причудливую конструкцию Истории и кое-что в ней подправить с целью получения полноценной, но все же параллельной реальности без каких-либо ментальных затрат. Примитивное, напрашивающееся само собой решение, заложенное, подобно тектонической боеголовке, глубоко в подсознании, в самой человеческой натуре.



В принципе, авторов **Codename: Eagle** (мы коротенько уже касались этой игры — в 7-м номере), товарищей из конторы Refraction Games, расположившейся в самом центре Стокгольма, можно понять и простить — ими движет не дешевое стремление поднять какую-нибудь гипотетически существующую глобальную проблему, а такое же элементарное, но куда более почетное желание шустренько срубить зеленых и хрустящих. Этим же идеалом в свое время вдохновлялись и создатели Interstate '76, и любители Третьего рейха, изваявшие актуальный Mortyr. Только сейчас легкой корректорской рукой оказались изменены не специфические детали американской нефтепромышленности и не исход второй мировой войны. Нынче объект интереса — мировая война первая, казалось бы, безнадежно вышедшая из моды сразу после первой публикации эпопеи Луи-Фердинанда Селина или, на худой конец, экранизации романа Эриха-Марии Ремарка.

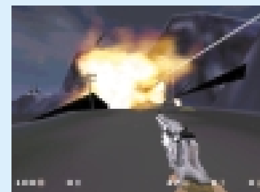
Хотя, согласитесь, трудно назвать новым воплощением "Западного фронта" творение людей, величающих классикой Tomb Raider и Golden Eye (как сказал бы герой "Бешеных псов": "Это такой "Халф-Лайф" для N64." А другой бы ему ответил: "Это не "Халф-Лайф" для N64, это, мать их, "Дум", "Квейк" и "Анрил" для N64!") и всей душой тяготеющих к мифическому жанру "action/adventure". Надо заметить, именно к таковому и принадлежит Codename: Eagle, гордо представленный на издательском стенде Take 2 в верхнем ряду Выставочного центра "Олимпия" в славном городе Лондоне (непременно см. отчет о некоей выставке).

ДВАДЦАТЫЙ ГОД И "СМЕРТЬ ЦАРИЗМУ!"

Если с риском для жизни заглянуть под тамошний сюжетный пласт, то (помимо нездорового интереса к 20-м годам нашего столетия) перед глазами удивленных зрителей предстанут все прибамбасы самой натуральной альтернативной истории. Русский, очень приятно, Царь покоряет мир на исходе первой мировой войны, "превратив национальную индустрию в совершенную боевую машину". Ничего себе, а? Есть еще порох в! Не перевелись еще герои на! Ну и очень специальное подразделение Антанты, засылающее секретного агента подальше в тылы державы-матушки. Есть вопросы?

В необъятных заснеженных тылах ждут двенадцать подлых и коварных миссий, направленных на дезорганизацию и разрушение всего, что с такими трудами было возведено благодетелем народным Царем и сыном его Петром. Измъ еси на Руси смертельное сверхоружие, конечно, чиновники рангов великих во главе с царем-батюшкой, секретные планы дамб-водохранилищ и бомбы, заложенные на мчащихся бронепоездах. Собственно, эта разнесчастная альтернативная стала поводом для введения не поддающихся исчислению шедевров царской инженерно-технической мысли, как то: дирижабль, мотоцикл с коляской, грузовик, три типа танков, в том числе танк огнеметный, биплан, бомбардировщик, подводная лодка и, внимание, бгоневичок. То есть необъятные тылы как нельзя лучше приспособлены для комфортного перемещения по суше и морю. Обращаясь к скудному слову "обещано", заметим, что обещано точное, с проработанной физикой, воспроизведение всех моделей, взваленное на фирменный "движок" Refractor. Этот же самый engine демонстрировал на ECTS нечто приставочно-зализанное, крайне упрощенное, но чем-то — может, временной спецификой? — отдаленно напоминающее Hidden & Dangerous, имеющих место быть на двадцать с лишним лет позже безо всяких там альтернативных. А из статичных картинок больше всего радует эпическое полотно с белой тундрой лесного типа и ярким желтым указателем, на котором под черной черепушкой и двумя куриными косточками красуется аршинная надпись "МИНА!".





ПЯТЬ КВАДРАТНЫХ КИЛОМЕТРОВ

Расейские тылы, как тонко подмечают шведские авторы, не ограничиваются заснеженными степями и тундрой лесного типа, иногда там встречаются веселенькие зеленые лесочки и даже местности, откровенно претендующие на звание пустынных. А размеры, размеры-то какие! Один только взгляд на карту мира произвел на уроженцев Стокгольма неизгладимое впечатление — каждый из уровней отныне особым повелением получает участок земли размером не менее пяти квадратных километров. Ссылка на далекое и загадочное "action/adventure" означает только одно: по характеру Codename: Eagle является низким, максимально приземленным экшеном, предельно тупым и консольно-ориентированным, со всеми вытекающими физкультурными элементами. Страшно подумать, сколько лоботомированных врагов можно разместить на клочке земли размером в пять квадратных километров... У кремлевской охраны обещают даже какой-то "интеллект"! Советуем срочно, срочно отправить на операцию по удалению лобных долей мозга.

Никто не возражает, если мы теперь посмотрим арсенал? Пожалуйста? Очень хочется... Спасибо. Так вот, в арсенале мы имеем Нож, Револьвер, Пулемет, Винтовку Обычную и Винтовку Снайперскую, Гранатомет, Базуку, Огнемет и запрещенное конвенцией Газовое Оружие. Пусть вас не смущает обилие прописных букв — так все честными и непосредственными авторами и задумано. Стандартно-официальный набор секретного агента в русских тылах (он же бомбист-террорист, он же анархист, он же ненавистник режима).

Как бы ни опасался скорого орлиного падения Господин ПэЖэ (см. все ту же раннюю заметочку), время отдышаться у нас еще есть — пока что разработчики целятся в самый кончик октября. Что касается комментариев, то, пожалуй, следует заметить, что кого-кого, а уж их-то мы торопить точно не будем.

EXE Фраг Сибирский



Беглец в пустоту

ЭТОТ ЗЛОЙ КОСМОС

JUMP RUNNER

www.glassghost.com/jump.htm
Glass Ghost
www.glassghost.com/
Конец 1999 г.

В этом году у одной тотально культовой, обреченно-бессмертной игры будут проблемы — примерно те же, что сейчас наблюдаются у третьего, образца 1977 года, эпизода "Звездных войн". Elite, ненаглядная наша "Элиточка", — это прежде всего "Синклер", это уродливый, впадающий в маразм магнитофон, это мутная плавающая картинка на посаженном кинескопе лампового телевизора, это клавиатура с высыпающимися внутренностями и отходящие после восьми часов полета пээзухи. И вот, спустя много лет, какие-то наглые, не признающие авторитетов, не знающие, что такое пассик для магнитофона, личности все продолжают и продолжают танцевать на ее гробу. От Digital Anwil объявлен лихой Starlancer, а от безызвестной Glass Ghost — **Jump Runner**, также нацеленный на покорение сияющих вершин жанра космических симуляторов со свободной экономической системой.



ЦЕНА СВОБОДЫ

Свобода здесь — ключевое слово, "живи свободным" — мантра, заклинание Elite. Делай, что хочешь, делай, что можешь, и пусть сюжет идет своим чередом. Но надо заметить, что сама история космических приключений была в основе своей героической сагой, эпосом, если угодно. В "Элите", в обоих Privateer'ах, центральный персонаж вполне подпадал под РПГ-определение Chaotic-Neutral — чистое, не замутненное убеждениями существо, добрые, правильные, честные и благородные поступки которого щедро вознаграждались материальными благами, а злые и нехорошие карались мелкими и назойливыми бытовыми неприятностями. А сотрудники Glass Ghost, по их же собственным словам, намереваются сотворить со свободным космосом то, что Dungeon Keeper сделал со стратегиями, а Carmageddon и Grand Theft Auto — с вождением автомобиля.

ПЛОХОЙ ПАРЕНЬ ЭТАН

Поэтому главный герой там — очень нехороший парень, изначально ориентированный на все злое-дурное, на воровство, убийства, мелкую фарцовку, плевки на тротуар и парковку своего шаттла в неположенном месте. Самый обычный подонок, муть на дне общества, копеечный преступник Этан Фолл. Джамп-раннер.

Суть в том, что, не донеся до цели таинственную посылку неизвестного происхождения, он становится мишенью для профессиональных команд охотников за головами, загнанной в угол крысой, готовой на все... Заметая следы, Этан, как сумасшедший, носится по расползающимся галактикам, попутно наращивая жировой ресурсовый запас дурно пахнущей работенкой, крупными грабежами и пустяковыми кражонками, а скупка-продажа краденого постепенно превращается в главенствующую цель его никчемной жизни. В системах внутреннего ядра главными врагами Фолла будут патрульные корабли Братства, а на диких внешних территориях, где никто и понятия не имеет о такой странной штуке, как закон, и которые, по вполне очевидным причинам, станут нашим излюбленным участком вселенной, шагу нельзя ступить без того, чтобы не наткнуться на организованное преступное сообщество, пиратов или кошмарных инопланетян... Но это-то и здорово, считает Фолл, потому как думает, что уж туда преследующие его отряды профессиональных убийц точно не сунутся.

В отличие от того же "Приватира", плохой мальчик Этан, бескорыстно любящий деньги и не страдающий амнезией, вскоре, если все пойдет хорошо, станет счастливым владельцем шикарной коллекции разномастных кораблей с кучей оружия и оборудования на борту. Злые люди живут на широкую ногу! Он станет завсегдатаем самых занюханных баров на богом забытых стыковочных станциях, и, само собой, одиночка-беглец постепенно обрастет дурными знакомствами, свяжется с такими же отпетыми негодяями и станет, при желании, полноправным членом одного из тех самых враждующих преступных сообществ. Самое удивительное, что данную райскую жизнь будут несколько омрачать разбросанные по системам ключевые задания, постепенно раскрывающие тайну злополучной посылки.

Подведем итог? Идея, несомненно, благодатная, да и исполнение, судя по стильным мрачным скринам, живописующим быт и обычаи безысходных криминально-урбанистических планет и космических станций, и обещаниям пиротехнических спецэффектов с непроизносимыми названиями, угрожающих несколько разнообразить холодную, как душа контрабандиста, звездную пустоту, будет того... на уровне. Может статься, что потаенные и мрачные наши душевные побуждения, ненароком оставшиеся нереализованными в "Элите" и "Приватирах", получат-таки выход, и мечта всей вашей жизни — стать мелким вором, бегущим от вооруженных до зубов профессиональных киллеров, — осуществится без помех еще в этом году.

EXE Фраг Сибирский

Возвращение капитана Флинта

БЛУЖДАЮЩАЯ ПОДВОДНАЯ ЛОДКА

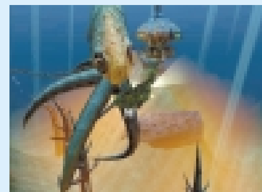
AQUA
(РАБОЧЕЕ НАЗВАНИЕ)

www.massive.de/project_aq/aq_e.html
Massive Development
www.massive.de/
Издатель не объявлен
Рождество 1999 г.

Прежде всего отмечу, что в данном конкретном случае имеется в виду совсем не тот капитан Флинт, что умер от рома в Саванне. В данном конкретном случае в виду имеется капитан Эмеральд Флинт по прозвищу "Мертвый глаз", безжалостный наемник и искатель приключений на свой хвостовой плавник. Главное отличие капитана Флинта из Саванны от Эмеральда Флинта — положение в пространстве относительно морской поверхности. Флинт под номером один плавал на древней деревянной развалюхе — корабле под названием "Морж", который, как известно, так был нагружен золотишком, что едва не пошел ко дну. Флинту номер два подобная опасность никогда не грозила — дно морское, а точнее, мрачноватый подводный мир **Aqua,** был его домом.

НАСЛЕДСТВО АРХИМЕДА

Aqua — наименование рабочее, и все же новая игрушка от Massive Developments не носит имечка Archimedean Dynasty 2 исключительно из соображений германского пижонства. Кто-то да вздохнет — горестным таким ностальгическим вздохом — сейчас, вспомнив свой крошечный кораблик типа "Гейтор" и пиратскую субмарину-катамаран в прицеле торпедной установки... Да, та самая AD, воспетая сладкозвучными голосами в далеком 97-м как "подводный Wing Commander", она же, будь я проклят, "подводная "Элита", те же самые Massive Developments. И неуклонно надвигающаяся "Аква" — не какой-нибудь там сиквел в параллельной Вселенной, а самое настоящее продолжение, сюжет которого стартует буквально через пять минут после победы наемника Флинта над проклятыми Бионтами — наполовину людьми, наполовину машинами: глу-



Они ползут на свет!

WARLORDS РАЗМНОЖАЮТСЯ ДЕЛЕНИЕМ

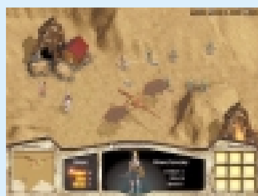
WARLORDS: BATTLECRY

Red Orb
www.redorb.com
SSI
www.ssionline.com
Начало 2000 г.

Давайте-ка внесем ясность: **Warlords: Battlecry** — это вовсе не Warlords 4, в чем вас наверняка будут горячо убеждать т.н. “пираты” в темном переходе. Номерное продолжение с классической пошаговой системой вовсю разрабатывается Red Orb, а добрая SSI призывает всех не ссориться, обещая сделать RTS-ответвление под кодовым названием Battlecry большим и масштабным сериалом. Ну ужас. Для самых маленьких читателей: WL:BC будет идти в реальном времени. Господа правоверные приверженцы пошаговых Warlords, я взываю к вашему мужеству. Примите успокоительное, и продолжим же наше повествование.

ЦЫЦ ИЛИ НЕ ЦЫЦ?

Пропустив ритуальные заклинания всякого разработчика C&C-клона о том, что “мы делаем ни в коем случае не C&C-клон, и не смотрите на плоское поле боя и суетящиеся фигурки”, мы наблюдаем очередную попытку скрестить RTS с RPG. Заметим в скобках, что селекционеры-мичуринцы из игроделательных контор не пытались породнить стратегии пока разве что с файтингом, остальные сочетания вплоть до самых противоестественных уже опробованы. Здесь нас будет ждать ощутимый акцент на героях, которых перед началом игры предстоит выбрать, приодеть и настроить им умения. С имеющихся скриншотов, однако, на нас с хитроватым крестьянским прищуром смотрит стриженый под горшок детина совсем не геройского вида. Ну да ладно.





Постепенно герои будут прокачиваться, набираться ума-разума и всячески пытаться символизировать собой вас, любезный читатель. Гибель его/вас будет иметь самые непредсказуемые последствия вплоть до скоропостижного окончания всей игры — ближайшие аналогии сами авторы проводят с TA: Kingdoms. Заявлена и такая опция: питомца можно будет взлелеять, скажем, в skirmish-миссиях, а потом перетащить в онлайн или в однопользовательскую игру. Любопытно, но внушает некоторые опасения — видите ли, в риалтаймовые Warlords непременно хлынет совершенно несвойственная игре публика (в узких кругах широко известная как бивисы), которая в сети будет всячески буянить и мешать взрослым дядям. Будем надеяться, что созидатели найдут избавление от такой напасти.

INDUSTRIAL LIGHT AND MAGIC

“Так... За что же еще народ любит наш сериал, кроме эпических героев?” — подумали в Red Orb и решили: за магию. Сказано — сделано: в Battlecry ожидается более 80 спеллов с невообразимыми спецэффектами на половину экрана и прочими фокусами, а система стихий и магических школ грозит быть замороченной донельзя.

Понятно, что ковыряние в земле с целью дОбычи ресурсов



плохо сочетается с образом эпического героя и баловством с магией смерти, поэтому игра великодушно будет заниматься подобными вещами сама — нужно будет лишь отбить у врагов специальные ресурсодобывающие сооружения.

Следующая feature, которая подается авторами под соусом “вот-и-еще-одно-отличие-от-C&C-клона”: фигурки юнитов будут крупнее, чем в стандартной RTS, четче отрисованы, и вообще. Неимоверных толп тяжеловооруженных местных аналогов танков не предвидится: Red Orb говорит, что попытается дать нам почувствовать себя не предводителем полчища безликих боевых единиц, а этаким фэнтези-генералом. Еще деталь: некоторые юниты будут требовать бережного к себе отношения. Переутомившись, они просто бросят оружие, впадут в суицидальную депрессию и спокойно дадут фрагам порубить себя на пятаки. Не слишком ли это? Не придется ли кормить их с ложечки и вытирать попы?

Выяснение всех этих увлекательных подробностей придется отложить как минимум до начала 2000 года — релиз намечен именно на это время. В комплект гарантированно войдут редактор карт и все мыслимые опции для многопользовательской игры, чего как раз должно хватить до конца того же года, когда намечен выход полноценных Warlords 4. Остается только надеяться, что Red Orb не вздумает делать во вселенной Warlords Первую Трехмерную — это будет слишком ужасно. Нет, положительно, о таких вещах лучше даже не задумываться...

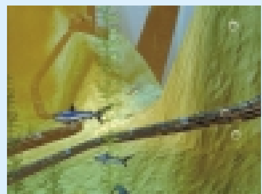
EXE Андрей Ом

бинные поселения Аквы вдруг берут и атакуют огромные чудовища, неведомые порождения океана. Это Старшие — загадочная и древняя раса полностью органических глубоководных монстров.

ЧУДОВИЩА

Собственно, именно на этом месте разработчики практически прекращают выдавать подробности об игре и целиком переключаются на восхваление krass’а — будущего “движка”. Дело в том, что заявлен он как самый совершенный игровой “движок” на планете. Слова “Quake 2” и “Unreal” с презрением отметаются как морально устаревшие и несущественные. Поскольку Aqua имеет несчастье увидеть этот свет позже, чем Q3, ребята считают своим долгом утрамбовать в бедный krass все, что будет в творении Кармака, плюс еще многое сверх того... Главное, на что разработчики упирают, — это чудовища, скрывающиеся в вечном сумраке. Старшие. Они огромны — огромны как никогда. Представьте себе трехсотметровое головоногое страшилище, сто пятьдесят метров которого приходятся на щупальца. Его живые, подвижные глаза озаряются динамическим светом, под многослойной детально текстурированной кожей пульсируют непрерывно изменяющиеся искривленные поверхности... На толстенных щупальцах видны колышущиеся присоски, а на присосках — мелкие крючки.





Бр-р-р, неприятные вещи пишу, правда? В Q3 такого монстровья точно не встретишь... Никаких кривых поверхностей не хватит на то, чтобы такое создание смотрелось естественно, если при этом не учитывать физики его поведения. В глубоководном krass’е с этим должно быть все в порядке — физическая система, по словам немцев, почти совершенная. Титаническое головоногое хватает ваш хрупкий корабль, сдавливает его щупальцами и выделяет тонны ядовитой кислоты, намереваясь прожечь корпус. Милую сценку окружают лучи рассеянного света с поверхности, режущие легкий оранжевый туман, что кутает огромные колышущиеся водоросли — нечто заостренное, напоминающее кактусы, и тонкие, подымающиеся вверх зеленые нити, — и плавно плывущие стайки разноцветных рыб. На поверхности о подобном зрелище нечего и мечтать.

Знаете, если бы я случайно оказался разработчиком продолжения культового подводного экшена с “движком” таких масштабов, вы бы тоже не добились от меня ну ни одного вразумительного слова о внутренней стороне будущего шедеврального полотна. Зачем она вообще нужна, когда есть такая внешняя?

EXE Фраг Сибирский

Дронирование

ВСТУПАЮТ КИБЕРПАНКИ



DRONEZ

www.dronez.com
Zetha GameZ
www.zetha.com
2000-й г.

Во славном городе Париже, в двадцати минутах езды от Елисейских полей (такая глушь, и как шьют!) разместилась развеселая компания, именующая себя Zetha GameZ. Согласитесь, название устрашающе киберпанковское, и, думается, шансы на то, что из-под ТАКОГО электронного пера выпадет нечто, не имеющее совершенно никакого отношения к далеким виртуальным грезам неохакеров и постчитеров, были, скажем прямо, невелики. Так что **Dronez** — игрушка, вполне способная скрасить старость дедушкам мирового кибера и панка Гибсону и Стерлингу, а вместо сюжета там полным-полно матрично-мнемонической чуши, сладкой музыкой звучащей для любого неочитера, тоскливо коротающего дни до нового тысячелетия за безнадежно устаревшим по меркам прогресса "пентюхом".

КРОВАВЫЙ СПОРТ

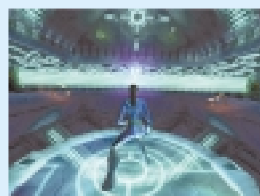
Главное, что надо усвоить, — речь идет о спорте. Любой спорт нуждается прежде всего в специально отведенном для этого месте, верно? То есть, я хочу сказать, что без специально отведенного места спорт как бы уже и не спорт, а какой-нибудь там стритбол... Впрочем, неважно. Имеются информационные зоны зажравшихся монстров-корпораций, своеобразные виртуальные арены для всех желающих, а в качестве заменителя красивых кубков и вульгарных зеленых деньжищ выступает, естественно, очередная схизматрица — база данных ZNRG.

Арены, надо заметить, весьма сюрреалистичные & психоделические, состоящие из парящих в воздухе круглых платформ на невообразимо красивом фоне, улетно-фантасмагорическом, полном наэлектризованных красок — от ярко-синей до фиолетовой. Дроны, или, если угодно, аватары, воплощения неоквакеров, могут быть любых форм и размеров, до которых только смогут додуматься горячие парижские головы. Тут и всенепременная девица в резиновом комбезе и умопомрачительных очках на физиономии, и приземистый робот, и кибернетическая амфибия. Подумаешь, воды в киберпространстве не наблюдается... Эта зеленая тварь с гребнем на затылке преспокойно перемещается в характерной летающей кастрюле. А вообще дроны могут в свое удовольствие бегать по круглым платформам и сигать с одной на другую. Падать, разумеется, настоятельно и горячо рекомендуется — для камикадзе. При особом везении можно движением платформы управлять и следовать на своем персональном НЛО куда-нибудь в неведомые виртуальные дали.



БЛУЖДАЮЩИЕ ПУЛИ

Благородный дух соперничества и здоровая спортивная злость нуждаются в стредствАх выражения. СредствА эти — пули, самые что ни на есть обыкновенные свинцовые путешественники. Летают виртуальные пули куда медленнее обычных, зато сколь угодно много раз рикошетят от стен, прошибают хлипкие штуковины и сильно-сильно взрываются о штуковины покрепче. Для защиты от выстрелов каждому из дронов выдан личный энергетический щит, применять который, судя по всему, придется экономно и с умом. Так что классический дикозападный принцип "Быстрый и мертвый" следует заменить на "Расчетливый и мертвый", или "Баллистически подкованный и мертвый", — думать приходится больше, чем стрелять, а отсюда до всяких там стратегических и тактических элементов даже не шаг, а скачок электрона в пространстве.



Собственно враждебные дроны намереваются толково работать в команде и использовать некую "коммуникационную систему для координации действий". Представляете картинку? Дрон #1 — дрону #2: "Да ты не выпендривайся, не выпендривайся, ты щупальцей покажи..." Неудивительно, что, по поэтическим уверениям, зачастую основным нашим врагом будет Время, а еще чаще неочевидных вражин надо будет предварительно отыскивать днем с зажженной зажигалкой "Зиппо". Иначе говоря, есть дроны-одиночки, а есть и высокоорганизованные дроны со сложной иерархической системой взаимоотношений и территориальным инстинктом (почти цитата из "Руководства по разведению степных горилл в домашних условиях", правда?).

А вот самое интересное: аватары можно менять, как старые бейсбольные перчатки. Причем не только выбирать особо полюбившееся из кучи удручающе новехоньких тел со всеми полагающимися атрибутами и способностями (распределяемыми, кстати, по почти что РПГ-системе очков) между сражениями, но и похищать чужие воплощения, не отходя от кассы. Что ни говори, а виртуальная реальность с киберпространством имеют и положительные стороны, будь они неладны.

EXE Фраг Сибирский

Последний океан Марса

ЧУЖОЙ В ВОДЕ ЧУЖОЙ

RED FURY

www.redfury.com
Fury Development Team
iMagic Games
www10.imagiconline.com
Дата выхода не объявлена

Кроме пресловутой жизни, на Марсе нет еще многих вещей. Собственно, там кроме красного песка, каких-то бактерий и огромной каменной морды вообще ничегошеньки нет. Но вот не так давно iMagic Games вдруг взяла и представила всем желающим некую Fury Development Team, по самые уши занятую, как можно догадаться, выдавливанием из себя **Red Fury** — "игры про гидрокрафты".

Гидрокрафты — это такие штуки, похожие на самолеты, но перемещающиеся исключительно по поверхности субстанции с химической формулой H_2O, суть воде обыкновенной. "Интересно, конечно, — сказали, быть может, ребятишки из iMagic, — давайте, делайте свои гидрокрафты, но ведь вам нужно много, очень и очень много воды морей, рек и океанов для того, чтобы ваши гидрокрафтики чувствовали себя вольготно. Где вы ее столько найдете-то?" — "Как где? — искренне изумились вундеркинды из Fury Team. — Конечно, на Марсе! Ах, нет ее там? Точно? А вы абсолютно уверены? Хм... Ну, тогда... Будущее! В будущем все там будет, чего пристали, в самом-то деле... Хотим на Марсе!"

МАРСИАНСКИЕ ХРОНИКИ

Так что теперь на Марсе есть вода — океаны, озера и реки. И, надо же, какое совпадение, именно водные пути стали причиной Большой Марсианской

Талант, помноженный на деньги

HARN: BLOODLINE

Auran Games
www.auran.com
Electronic Arts
www.ea.com
2000 г.

Небольшая австралийская студия Auran после релиза Dark Reign стала расти буквально на дрожжах. Теперь это целый Auran Holdings Ltd., состоящий из Auran Technologies, Auran Games, Auran Development, Auran Publishing, Auran Interactive, Auran Music и Auran Pictures и способный с удивительной легкостью, присущей только сильным мира сего, вкладывать миллионы в новые проекты. Тем более удивительно, что Auran взялась разрабатывать S.A.G.E. (S.A.G.E. — "бакроним", "акроним наоборот", от Extreme Game Authoring System). Как утверждают разработчики, SAGE — это не просто "движок", а целая среда для создания игр и всевозможных мультимедийных приложений. Затеян же он для того, чтобы облегчить жизнь небольшим девелоперским студиям.

Грег Лейн (Greg Lane), CEO Auran, уверяет, что на современном игровом рынке остается все меньше и меньше места для маленьких ("гаражных", как он их называет) разработчиков. Очень немногие новички способны потратить пару-тройку миллионов долларов (а именно столько "стоят" сегодня серьезные проекты) и столько же лет (в смысле — "пару-тройку") на разработку одной игры. И дело даже не в общих затратах, а в том, что значительная их часть расходуется на создание "движка" и множества вспомогательных утилит, но не на саму игру. А значит, получить финансовую поддержку издателя на ранних стадиях проекта маловероятно.

Решить проблему поможет SAGE, представляющий из себя "анонимную" платформу для разработки. Покупатели SAGE получают не просто готовый 3d engine, а целый комплекс средств, с помощью которых можно делать игры, практически не окунаясь в дебри программирования. При этом Auran заверяет, что, используя SAGE, можно создать и простенькую RPG, и приличный 3d shooter, и даже что-нибудь из спортивного жанра. При этом у разработчиков появляется возможность "перешагнуть" подготовительный этап и сразу заняться собственно игрой. Кстати говоря, австралийское правительство было настолько впечатлено этим проектом, что даже выделило Auran грант в размере $2 млн. Довольно серьезный шаг...

В то же самое время, вместе с собственно SAGE Auran разрабатывает сразу несколько игр на его основе. Пока названы только две: РПГ **Harn: Bloodline** и шутер Skirmish. О последнем известно лишь, что это будет "post-nuclear team-based multi-player game", а вот по Harn информация уже "пошла".

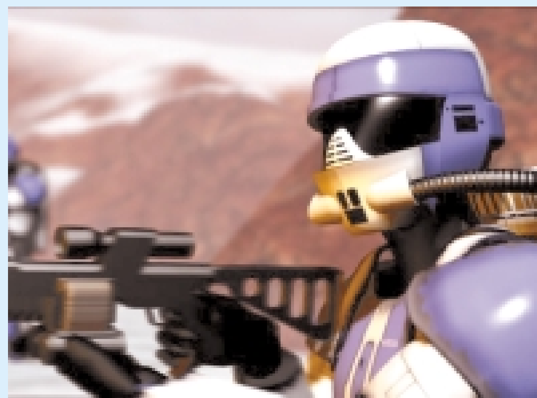
Лицензию на игру "новые австралийцы" купили сразу и надолго прямо у автора — Робина Кросби (Robin Crossby). Надо заметить, что Harn — весьма популярная и очень проработанная (полное описание этой вселенной состоит из примерно 2000000 слов) настольная RPG, и Auran, владеющая правами на все ее электронные реализации, уже запланировала их целую кучу. Для игр этой серии разработчики даже изобрели новый жанр — RTE (Real Time Environment), название которого полностью отражает их основную задумку. Авторы хотят создать живой мир, полноценно реагирующий на все действия игрока. Впрочем, особой новизны в этом уже нет, и в идеале должно получиться что-то вроде Ultima Online, только на значительно более высоком уровне.

Но большой сетевой проект — пока в далеком будущем, а Harn: Bloodline будет обычной RPG с "глубокой" сюжетной линией и отдельным многопользовательским режимом. "Сингл" порадует нас историей про воюющие королевства, затянув в самую гущу политических интриг и сопутствующих им военных действий. А сетевой режим предложит тот же сюжет вкупе с друзьями, сражающимися либо вместе, либо по разные стороны баррикад.

EXE Роман Косенко

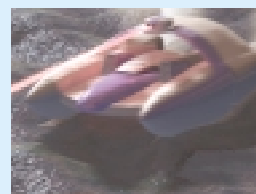


Войны. Кто контролирует моря, тот контролирует Марс. Это понимают все — и Земной Картель, и Союз Городов, и Марсианская Стража. И угадайте-ка с трех раз средство контроля? Они, они и еще раз они. Пилот любого из гидрокрафтов — быстрых, чутких к управлению, вооруженных до предела — имеет прекрасную возможность полюбоваться Большой Марсианской Войной со всех трех сторон. Для этого всего лишь надо быть достаточно циничным наемником без стойких убеждений, чужаком под чужим небом. А от недостатка добровольных кандидатов в достаточно циничные наемники у нас еще никто никогда не умирал в страшных муках непонятого гения. Лучше, конечно, все-таки остановить свой выбор на самой идеологически приглянувшейся и, желательно, хорошо платящей сторонке и влиться в дружный коллектив боевых пилотов — циничных наемников со стойкими убеждениями. А дальше — яркая карьера, пост командира звена, растущие почет, уважение и гонорары и блистательное завершение саги полной и абсолютной победой.



ОКЕАН

"Движок" Red Fury уникален именно повышенным, болезненным вниманием к малейшим капризам водной поверхности. Она активна, да — колышется в непрерывном, глубоком и мощном движении, исходит волнами, бурлит и пенится в завихрениях течений. Но главное — она способна к ответной реакции. Неуклюже звучит, но именно так оно и есть: вода вокруг без промедления и единственно верным образом реагирует на любые действия, будь то еле заметное движение плавучего объекта или оглушительный взрыв, рябью, всплесками, расходящимися кругами и яростными шквалами клубящихся брызг и пены. В стычках между пилотами гидрокрафтов именно водица становится главным оружием взаимоуничтожения. На мелководье мы закладываем крутой вираж, и поднятый сзади веерообразный шипящий вал переворачивает и выбрасывает на берег преследователей. Вода — основной элемент игры, ее полноправный участник, и неудивительно, что некоторые виды оружия разработаны именно для сверхбыстрого вызова небольших локальных штормов. Скажем, летим мы сломя голову за кем-то быстрым по узкому туннелю. И этот кто-то быстрый оставляет покачивающуюся на поднятых волнах специальную бомбу. Когда она бабахает, то клокочущая и ревущая стена с белыми мельтешащими пенными барашками



попросту запирает нас, любимых, в узком туннеле, накатывается, подымает и разбивает вдребезги о низкий свод.

Оказывается, водная поверхность — жутко сложная штука для реализации. Настолько, что в Fury Team сейчас даже боятся назвать примерные системные требования. А сравнивать пока не с чем... Разве что на N65 был такой Wave Racer с очень симпатичными живыми волнами. А на персоналке ничего достойного из водных видов спорта отметить нельзя. Ничего, придет и наш полдень, и на Марсе будут океаны!

EXE Фраг Сибирский

Прощай, “Хаммер”

ОНИ ВСЕ ПОПАДАЮТ НА НЕБО

TEST DRIVE OFF-ROAD 3

www.tdor3.com/
Accolade
Infrogrames
www.infogrames.net/ sw_index.html
Осень 1999 г.



Самой забитой, разнесчастной и затурканной на свете автомобильной тварью во веки вечные останется шестисотый “Мерседес” — сомнений в этом нет никаких. Ему, именно ему грозят “Запорожцы”, стволы АК-74 и пластиковые мины, срабатывающие при нажатии на тормоза. Второе место, пожалуй, уверенно держит самый обычный джип-внедорожник. Будь ты хоть “Хаммер”, хоть “Чероки”, хоть “Тойота-королла” — весь набор юного киллера следует по городским улицам за высокими тонированными стеклами. Всесильные “Запорожцы”, правда, особо целенаправленно за джипами не охотятся, переключившись на КАМАЗы с цинковыми ведрами.

ЗЕЛЕНЫЕ АКРЫ

А почему, спрашивается? Да потому, что не по назначению используют машинку, не по назначению... Узенькие, густо засеянные “Ауди” столичные улочки не приспособлены для танкоподобных монстров, могущих заставить свернуть в объезд трамвай одним жестом выставленных из окна разведенных пальцев. А ведь где-то там, у них, не в нашем районе, на джипах ездят просто так, без пальцев, ездят именно потому, что они внедорожники, и на “мерсе” по бездорожью не проедешь, а не потому, что в этом охотничьем сезоне “Хаммеров” было отстреляно на один меньше.

История Test Drive Off-Road, детища некогда гордой Accolade, ныне горбатящейся на броненосцев из Infrogrames, размеренно повествует о далеких зеленых пастбищах, где гордые и свободные “Гранд Чероки” и “Форды-эксплореры”, вырвавшиеся из бетонного плена, резвятся вдали от “Запорожцев” и гранатометов “Муха”, и за одно это всем защитникам тварей бессловесных следует купить по экземплярчику TD Off-Road. Оказывается, в естественной среде обитания “Рэнглеры” — дикие и красивые животные. Речь, собственно, сейчас пойдет о третьей новелле серии, со временем, несомненно, перерастущей в бесконечную линейку — подобно своему старшему собрату. Кстати, Test Drive обычный имеет к Test Drive Off-Road примерно такое же отношение, как часы с кукушкой — к охоте на тетеревов.

ИЗ ДОСТОВЕРНЫХ ИСТОЧНИКОВ

Лицензированные марки джипов спрятаны в сейф и закрыты на два кодовых замка (о причинах подобного поведения см. в рассказе о Test Drive 6), но главный талисман — “Хаммер” — уже откуплен у AM General. После выхода последней NFS все до единого разработчики консольно-ориентированных гонялок, даже и не мечтающие о симуляторном разделе УЧУ, внезапно пооткрывали в себе способности к строительству рядом со своими извечными трассами и карами самых обычных гаражей, где свободные авто подвергаются насильственным апгрейдам и тюнингам. В TD Off-Road 3 все желающие смогут поиздеваться над подвеской “Хаммера”, коробкой передач “Хаммера” и шинами “Хаммера”. А всего джипов будет 30 штук — ни джипом больше ни джипом меньше... В качестве так называемых трасс — самое настоящее стойкое бездорожье, с деревьями, холмами, непролазной грязью, мягким песочком, плотным снегом, чистой водицей и кучей других распластанных по раскатанной колее объектов. Самый смак — способность “Хаммера” давить, мять, рвать и крушить в куски — барьеры и заборчики, к чертям под колеса — кактусы и деревья, вдребезги пополам — дорожные заграждения. А там, как водится, простите за каламбур, и новые, непроэксплоренные “Рэнглером” области, и, конечно, шорткаты — гордость Test Drive Off-Road #1.

К тому же отныне корпуса “Чероки” станут жизнерадостно корежиться и вообще металлически страдать. Их не страшит смерть на свободе, на горной извилистой дорожке, или на деревянных мостках, или даже на улочках захудалого американского городишки, где никто не слышал о гранатомете “Муха” и “Запорожце”... Потому что все хорошие джипы еще при жизни попадают в свой четырехприводный рай — счастливое бездорожье.

EXE Фраг Сибирский



Скользящие

DIRT TRACK RACING

Ratbag Games
www.ratbaggames.com/
Рождество 1999 г.

Австралийская контора Ratbag Games прославилась очень симпатичной игрушкой Powerslide (см. .EXE #1’99), лучшей, по их скромным уверениям (да и по нашим — не последней, чему порукой четыре итоговых балла, оценка не самая ужасная), аркадной гонкой на открытых пространствах. Да, трасса там и в самом деле того... носила больше символический характер. Еще не бездорожье, но уже не дорога — так, нечто среднее, распахнутое настежь и ужасно скользкое.

Существует одна реальная разновидность автомобильных бегов — Speedway Racing, главным достоинством которой является отсутствие асфальта на треке. Такие, знаете ли, кольцевые трассы в гигантской песочнице, по которым отдельные невменяемые товарищи в разукрашенных рекламой шлемах носятся с жуткой скоростью на специальных приземистых монстрах. Как понятно из названия, именно этот сомнительный вид сомнительного спорта и стал мишенью Ratbag, взявшейся на этот раз за полноценный гоночный симулятор **Dirt Track Racing**, с лицензией, реальными машинами, треками, пилотами и лигами.

Источником вдохновения для наших милых антипятов почему-то послужили Grand Prix Legends от микропрозаиков, главным образом тамошняя система расчетов аварийных кульбитов и падений с оторванными колесами. В принципе, оно и понятно — при сохранении скоростей и отсутствии асфальта проблема прыжков и переворотов становится куда более актуальной и насущной. Сам “движок” был взят из Powerslide — именно из-за “непревзойденных возможностей по воспроизведению открытых пространств”. А все остальное время ребята из Ratbag провели на трибунах “Спидвея”, глазея на подвиги тамошних асов. Это у них называется “доработкой физической модели”. Ну и конечно, по доброй традиции, отлавливали зазевавшихся австралийских и американских (серии Outlaw) гонщиков и затаскивали в лаборатории на предмет тестирования доработанной физической модели с последующим распитием соответствующих напитков. Распитие продолжалось до тех пор, пока оттестировавший свое гоночный зубр не изрекал нечто вроде: “Шотакоэ? А, да, в-все тошно-тошно как в ж-жизни, хр-р-р...”

Если же обратиться к менее романтичным сторонам сладкой жизни разработчиков гоночных симуляторов, то в Dirt Track Racing состояние поверхности грязевого трека должно изменяться в зависимости от погодных условий, все машины обязаны подвергаться тяжелым и необратимым изменениям по причине столкновений, а сами авто можно будет покупать, продавать, тюнить и апгрейдить на выклянченные у спонсоров деньги.

EXE Фраг Сибирский

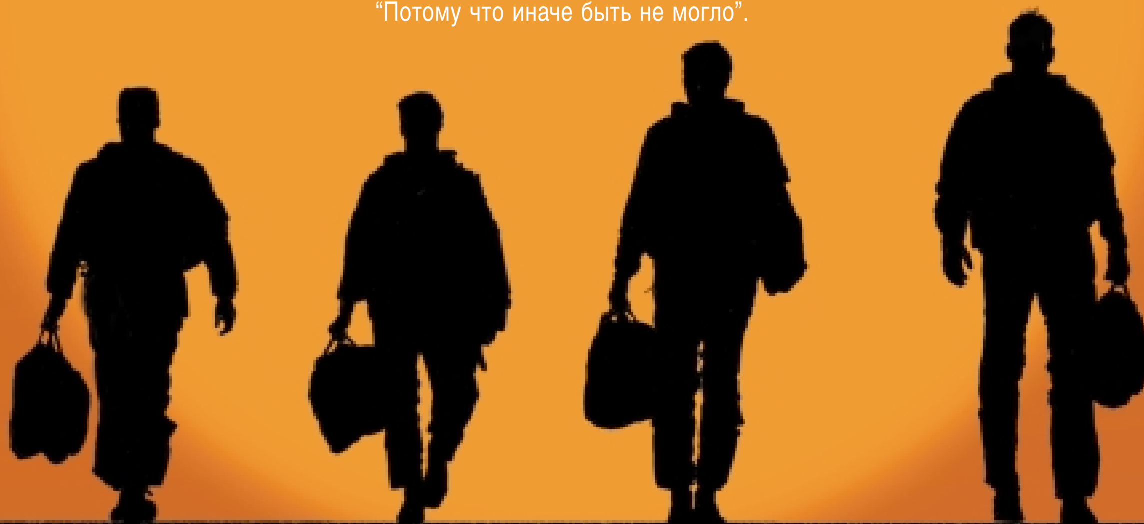
КРЫМСКИЕ КАНИКУЛЫ: ПРЕЛЮДИЯ

FLANKER'У 2.0,
САМОЛЕТУ И СООТЕЧЕСТВЕННИКУ,
ПОСВЯЩАЕТСЯ

Андрей "Хорнет" Ламтюгов



Сколько раз до нынешнего момента героем нашей cover story становился авиасимулятор? Если не считать недавнего "сборного концерта русских солистов", в котором с отдельным номером и не без успеха выступал "Ил–2: штурмовик" (см. #6'99), правильный ответ — 0,5 раза. Просто тогда, когда это произошло впервые (а дело было года три назад) "тем номера" как таковых в журнале не существовало. И случилось это не в силу качеств игры, а скорее из–за того, что она стала одним из первых проектов, сделанных в России.
С тех пор утекло много воды. Cover story назвала себя громким именем "В центре", оформилась и обособилась. Игры перестали дифференцироваться по месту жительства. На обложке успели побывать представители самых разных жанров.
И наконец полноценной, сольной, темой номера стал авиасимулятор. Почему? Запомните этот слоган, родившийся в недрах .EXE в качестве очередного "нашего ответа", и передайте товарищу:
"Потому что иначе быть не могло".





Релиза Flanker 2.0, которому здесь и далее слагаются искренние и заслуженные оды, еще не было. Последнее, что мы имеем, — это Flanker 1.5. Когда речь заходит о его месте в жанре, то все эксперты употребляют термин "reigning monarch". Иногда с приставкой one of, но это уже не меняет сути дела.

За какие заслуги? Явно не за национальность.



Те же самые эксперты с удовольствием ответят на этот вопрос, последовательно перечислив уникальную по достоверности летную модель, весьма реалистичную модель оружия, AI очень высокого качества и — в некоторых случаях — красивую графику, оговорившись, разумеется, что отсутствие текстур компенсируется большим количеством трехмерных объектов.

Впрочем, в наше время вы вряд ли услышите что–нибудь такое насчет графики. Время ландшафта без текстур и неба без облаков кончилось.

Собственно, Flanker 2.0 начался именно с простого стремления затекстурить Flanker 1.0.

Но лучше обо всем по порядку.

Атака с ходу

Дело началось гораздо раньше, чем принято думать, — в 1991 году. И не в знаменитом ОКБ Сухого, а в не менее легендарном ЦАГИ — именно там работали Сергей Фокин и Сергей Безручкин, программисты, разрабатывавшие софт для настоящих летных тренажеров. На момент встречи с Eagle Dynamics у них была простенькая программа, которая и стала ядром первого "Фланкера".

О самой первой версии "Фланкера", той, которая была сработана на борландовском компиляторе и заточена под адаптер EGA и о которой мировая печать впервые упомянула в феврале 1994 года, мало кто знает.

Flanker 1.0 был ровесником Windows 95. И работал он именно под Windows 95. Что означало это сочетание, вероятно, не надо объяснять. Сейчас писать программы под "Маздай" легко. Тогда же это превращалось в битву с операционкой. Имевшийся компилятор работал в непривычных условиях отменно плохо. Уставшие от потока выдаваемых ошибок девелоперы обратились в Microsoft. Мелкомягкий компилятор лихо проглотил исходный текст... но то, что он выдал на выходе, работало ровно вдвое медленнее, чем предыдущие результаты.



Тем не менее разработчики одержали победу на всех фронтах — и в памятном 1995 году, немногим позже рождения нашего журнала, случился релиз авиасимулятора под названием "Su–27 Flanker". Ну а поскольку Windows 95 еще не были тогда стандартом, в марте 1996 года вышла DOS–версия игры.

Лето–96. Длинная рука Билли

Эта самая рука успешно дотянулась до Москвы. Согласно определению, "катастрофа" — это чрезвычайное происшествие, сопровождающееся людскими потерями. В какой–то степени то, что произошло летом 1996 года, можно назвать катастрофой: фактически, из всей группы уцелел только ее начальник Игорь Тишин; Сергей Фокин, Сергей Безручкин и пятеро других ключевых авторов Flanker 1.0 ушли в Microsoft, где занимались самым загадочным из игровых проектов — F/A–18, бьющимся с таким же Су–27; об этой игре неизвестно ничего, кроме того, что ее разработка велась и проект назывался "Битва".

Но уже тогда было ясно: Flanker — это очень серьезно, тему необходимо развивать и дальше. Об этом говорили профессиональные критики по всему миру, об этом говорила праздная симуляторная публика. Su–27 (тогда еще только в таком написании) получил НАСТОЯЩЕЕ признание. Бросать работу над ним было совершенно ни к чему...

Новую группу пришлось набирать практически с нуля. Вначале в ее состав входили всего три человека — два программиста и дизайнер. Им предстояло разобраться в массе исходных кодов, оставленных предшественниками (исходники были безо всяких комментариев; программисты поймут, о чем речь...), и дать этому делу достойное развитие.

На это ушло примерно полгода. Прошло еще немного времени, и на свет появился Flanker 1.5. Внешне он очень напоминал версию 1.0 (так что отдельные бездари даже писали о нем, как о mission pack), но был снабжен массой серьезных улучшений (графика; режимы multiplayer, в том числе и для Интернета; простая модель кампаний), кроме того, в нем были устранены некоторые баги.

Версию 1.5 стоит посмотреть только для того, чтобы составить представление о мощи международного сообщества фланкеристов. В нее было включено огромное количество "самопальных" миссий и треков с их прохождением. Все разные, все непохожи друг на друга...

Вероятно, здесь же нужно упомянуть про абсолютно самодельный патч, который превращал Су–27 в МиГ–29. Не перевелись еще у нас Левши...

Казалось бы...

Итак, на дворе середина 1997 года. Собственно, тогда–то и начались первые разговоры о Flanker 2.0; первая информация поступила с ECTS.

По словам лидера проекта Игоря Тишина (читайте интервью с ним ниже по курсу нашего ЦЕНТРАЛЬНОГО маршрута), изначальные намерения разработчиков были просты, как правда: настало время элементарно затекстурить то, что было, а попутно сделать нормальный трехмерный ландшафт (а не плоскость, из которой торчат пирамидки, изображающие горы). Примерно то же требовали заинтересованные личности.

При ближайшем рассмотрении Крым оказался на удивление крупным "предметом" — в том случае, если речь идет о реалистичном воспроизведении трехмерного ландшафта. Стало ясно, что быстро это все не сделать. Так или иначе, работа началась...

За эти два года произошло много всяких вещей. Впервые популярность "Фланкера" стала работать ПРОТИВ "Фланкера". Это выразилось в еще одном ударе, нанесенном все той же Microsoft — тем же способом. Правда, в этом случае полного развала группы, к счастью, не последовало, но несколько человек все же ушли.

На финишной прямой

Год назад считалось, что круг наиболее реальных претендентов на титул "Авиасимулятор–98" ограничится следующими вещами: F–15 от Jane's, Falcon 4.0 от MicroProse и, конечно, "наш" Flanker 2.0. И хотя последний в 1998 году так и не родился, соперники оказали на него весьма серьезное влияние. В определенной степени F–15 был взят за основу при доработке фланкерской модели радара и вооружения.

Разработка шла. Середина 1998 года; осень 1998 года; начало 1999–го (этот срок выпуска отменен из–за разборок между издателями); март–апрель 1999 года — даты релизов сменяли одна другую. Последняя ложная тревога прогремела, когда пираты выбросили на рынок ворованную "альфу–28" (тогда радостная весть о релизе Flanker 2.0 даже оказалась напечатанной типографским способом — разумеется, не у нас). Почему так происходило?

Для этого нужно ответить на любимый философский вопрос: действительно ли лучшее — враг хорошего? В определенной степени. В какой? Масса новых технологий (и в области железа, и в области софта) появилась уже тогда, когда разработка шла полным ходом. Игнорировать их (к примеру, синтезируя звуки с помощью midi–технологий, когда можно сделать куда лучше, используя DirectSound)? Или включить в проект, откладывая таким образом срок релиза?

Некоторые проекты затягиваются очень сильно и к моменту выхода оказываются безнадежно устаревшими. Примеров — через край. К счастью, Flanker 2.0 не из таких.

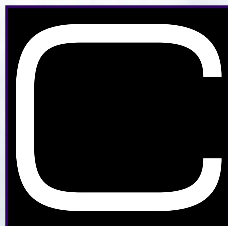
И, наконец, наступил момент. Нынешний. Почти все готово.

КРЫМСКИЕ КАНИКУЛЫ: СОЧИНЕНИЕ НА ЗАДАННУЮ ТЕМУ

FLANKER 2.0

Разработчик **Издатель**	Eagle Dynamics Mindscape
Технические требования	Windows 95/98, Pentium 166 (рек. Pentium II), 32 Мбайта RAM, 300 Мбайт на HDD, 4X CD–ROM.
Дополнительная информация	Многопользовательский режим: TCP/IP, IPX. Настоятельно рекомендуются 3D–ускоритель и джойстик с одной–двумя “шляпками” и throttle control.
Официальная **Интернет–страница игры**	www.flanker2.com.

Обычная история при общении с ТАКИМИ играми: писать — не хочу, хочу играть! Уговариваешь сам себя: ну, еще одна миссия, приятель, не для удовольствия, разумеется, а чисто, чисто в интересах дела, для получения более полного представления... Но в конце концов писать все же приходится. Приступим.



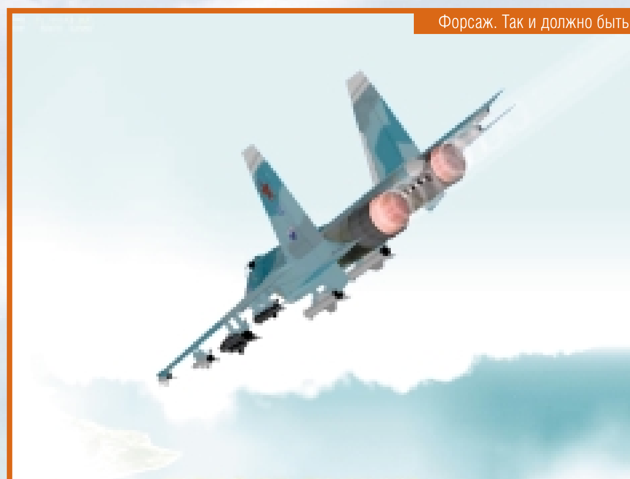
Симулятор Flanker 2.0, детище русской, московской, Eagle Dynamics и сурово–заграничной Mindscape (она же The Leaning Company), о котором столько говорили, почти готов! И это наконец не “бета”, а пререлиз, то, что вот–вот превратится в финальный вариант игры. А значит, настала пора серьезных разговоров.

Что такое Flanker 2.0? Простой до странности вопрос. Сугубо реалистичный симулятор истребителей Су–27 и Су–33, действие которого происходит над Крымским полуостровом. Говорят, что Крым был выбран авторами исключительно в силу многообразности своего ландшафта — тут тебе и море, и горы, и равнины.

На что похожа эта игра? Да на все, и — ни на что (хотя и унаследовала немало фамильных черт своего легендарного предшественника). Впрочем, можно сразу отметить одну существенную вещь: нас не обманули, ожидание не было зряшным.

Очарование момента

Чертовщина, конечно... “Фланкер” (что первый, что второй) притягивает к себе абсолютно необъяснимым способом. Дело не в графике — в противном случае народ не играл бы в первые версии по нынешнюю пору. Дело и не в отечественной технике — MiG–29 от



Форсаж. Так и должно быть.

NovaLogic, хотя и оказался довольно занятным, в настоящее время доблестно пылится на полке. Короче, постичь невозможно. И если бы я не знал точное количество fps, выдаваемых игрой, то, быть может, решил, что Eagle Dynamics использует “технологию 25–го кадра”.

Во второй версии этот магнетизм усилился многократно. Обсуждение графики и звука у нас еще впереди, а пока что поговорим о том, что можно назвать сюжетом.

Воздушные бои и удары по наземным целям реализованы во Flanker 2.0 на очень высоком уровне... но это лишь одна из составляющих всего процесса. В этой игре приятно просто летать — летать с пустыми пилонами. Хорошо промчаться на предельно





Ласточкино гнездо. Ласточка налицо.



На палубе "Кузнецова". Техническое обслуживание.

малой, со свистом и гиканьем, над Форосом, Симеизом и Алупкой. А над Ласточкиным гнездом как следует дать по форсажу, чтоб у всех этих туристов унесло в море белые панамы. Тут "Фланкер" в некоторой степени является аналогом MSFS со товарищи; это единственный боевой авиасим, который содержит в себе что–то подобное.

Атмосфера "Фланкера" абсолютно уникальна. Такой нет нигде.

К вопросу о скриншотах

Графика. То самое, что неизменно приводило в состояние шока всех, кому доводилось знакомиться со скриншотами и avi'шниками.

Очень, очень неплохо! Сейчас, правда, это уже не вызывает остановку сердца, как ТОГДА, но смотрится весьма и весьма. Особо хотелось бы отметить детализацию населенных пунктов. Складывается впечатление, что тот же Севастополь изображен с точностью до дома. Таким количеством трехмерных наземных объектов не может похвалиться ни один современный авиасим. Текстуры земли созданы на основе спутниковых фотографий, поэтому природой лучше всего любоваться со средних высот (хотя и на малых она не напрягает). Кстати, почти любой объект может быть разрушен. Это относится и к городским зданиям. Но после того как разработчики исключили из игры полностью смоделированное и успешно действовавшее тактическое ядерное оружие (на это, увы, были свои причины), стирание городов с лица земли стало не особо актуальным.

От объектов наземных плавно перейдем к воздушным. Главные герои — Су–27 и Су–33 — очень красивы сами по себе (я неоднократно ловил себя на том, что разглядываю свой самолет снаружи крупным планом), но их еще и нарисовали на совесть. Впрочем, как и все остальное. Особенно хорошо удались белые "стрелы", возникающие при срыве потока у корней крыльев. При подъеме на высоту двигатели начинают оставлять за собой инверсионный след. Отчетливо различимо, что пилот в кабине крутит головой (правда, делает это без души — влево–вправо, как антенна радара). Но и тут слова уже бессильны, а потому надо обратиться к скриншотам... Смотрите!

Пиротехника — взрывы и дымные следы — что называется, на уровне. Не потрясающе, но — приятно.

Облака. Хорошо, очень хорошо! Нынче фотогеничные облака — гордость многих симуляторов; и "Фланкер" по этой части находится среди лидеров.

Кабина. Исключительно виртуальная. Ее освещение меняется в зависимости от положения самолета относительно солнца (не следует путать это с эффектом ослепления). Ее содержимое отражается в фонаре. Движение головы ограничено. Кстати, вероятно, Flanker 2.0 — последний из хардкорных авиасимуляторов, в котором в процессе полета нельзя использовать мышь. Стоит еще упомянуть и о круговых блэк–аутах — согласно последним стандартам.

Конечно, нужна хорошая машина, с мощным ускорителем. Впрочем, текстуры и прочие мелочи жизни можно отключить...

Сверхзвук

Сколько раз, делясь впечатлениями об очередном симуляторе, мне приходилось писать что–то вроде "звук исключительно функционален"... короче, ни то ни се. Извините, но здесь я обойдусь без этого уничижительного штампа.

Откровенно говоря, аудиоэффекты поразили меня больше, чем графика. Скриншоты–то я видел и раньше. А вот то, как это звучит, стало полным сюрпризом.

Теперь можно сказать: Flanker 2.0 — единственный из авиасимуляторов, в котором присутствует НАСТОЯЩИЙ звук двигателей. Причем он меняется в зависимости от того, с какого ракурса вы смотрите на самолет. Особенно хорошо это проявляется на внешнем виде fly-by, когда объект проносится мимо. Сначала вы слышите свист турбин, а потом вас настигает тяжелый грохот реактивной струи.

Музыка. Так называемая российская тема — колокола и хор; композиция совсем коротенькая. Я не согласен с тем, что это подходит для симулятора истребителя, но и сказать, что получилось плохо, не могу.

Короче, за звук наша строгая оценочная комиссия выставила исследуемому объекту твердые "пять с плюсом". Так держать, товарищ "Фланкер"!

Как на нем летают

Разработчики обещали серьезно улучшить летную модель — поскольку за два года вычислительные мощности персоналок выросли настолько, что необходимые расчеты можно и нужно было усложнить. Что и было сделано. Разница в поведении самолета действительно ощущается. Чаще всего говорят, что Flanker 2.0 "потяжелел" — усилились эффекты инерции. И это действительно так.

Во второй версии пикировать надо аккуратнее, а при виде со стороны отчетливо заметно, что самолет "заносит" на крутых виражах.

При этом замечу, что в общем и целом водить машину стало легче. Особенно упростились посадки — разумеется, за исключением тех случаев, когда вы сажаете Су–33 на "Кузнецова" (кстати, хотя кабины Су–27 и Су–33 ничем не различаются, летная модель у Су–33 своя собственная). Мне показалось, что симулятор стал терпимей по максимальной вертикальной скорости в момент касания полосы. В процессе ознакомления и привыкания второй "Фланкер" ни разу не был разбит при посадке. В первой версии в период знакомства (не смейтесь!) только это и происходило.

То же самое можно сказать о штопоре. Выход из него осуществляется почти без проблем. Это серьезно: в маневренных боях (по крайней мере на первых порах) штопор случается довольно часто. Есть и некоторые другие мелочи, облегчающие жизнь.

И вот еще что, друзья. В последнее время разработчики авиасимов устроили между собой соревнование по навороченности различных систем. "Фланкер" — игра серьезная, но управление радаром и многими другими вещами в нем на порядок проще, чем в джейнсовском F–15 или майкропрозовском Falcon 4.0. Клавиш много, но они хорошо систематизированы и легко запоминаются. К примеру, тильда — это всегда выбор. Просто в навигационном режиме перебираются аэродромы, а в боевом — цели на радаре.

Кстати, о целях.

Watch your six!

Первый "Фланкер" однозначно воспринимался как российско–украинская война, несмотря на то что в состав сторон входили и США, и Турция. Во второй версии каждая миссия начинается именно с указания сторон. Можно сделать что–нибудь типа противостояния российско–турецкого и американо–украинского союзов. Но это к слову. Как воюет AI?

Такие вещи всегда проверяются в ближнем бою, режим guns–only (бой без ракет, поскольку в противном случае соревнуются не летчики, а эти самые ракеты). Хорошо работают сукины дети, ничего не могу сказать! Истребители, ведомые AI (даже самым плохоньким), накрепко прилипают к вашему хвосту и уходят оттуда очень неохотно. Меткость стрельбы у них почти безупречная: если выстрелил — скорее всего, попал. Но по–настоящему шустрыми они делаются в том случае, когда вы оказываетесь у них на хвосте... Впрочем, все это было и раньше. Вот одна очень характерная черта: соотношение сил "один к полусотне", как в играх NovaLogic, совершенно не котируется. Один против двоих — это почти верный конец: здесь AI опасней иного "живого" пилота.

Надо еще заметить, что враги никогда не изображают из себя камикадзе. Вот вам случай из жизни. Рукопашная с американским F–16. Без ракет. Несколько "ножниц", выполненных последовательно, заход сверху — с хвоста... очередь! В тот раз сбить его я все же не смог — отвык от фланкерского прицела. Когда из пушки вылетели последние из 150 снарядов, янки дымил, как паровоз на подъеме, но все же держался в воздухе. Сквозь дым сверкнули включившиеся бортовые огни — и враг, шатаясь, потянул на ближайший аэродром. И ведь долетел, паразит.

С наземным ПВО ситуация несколько упростилась. Это связано с новыми правилами применения противорадарных ракет. Раньше для их пуска нужно было, чтобы искомый радар вас "повел". Говоря нормальным языком, чтобы сначала выстрелили в вас. Теперь такого безобразия нет, и небольшие комплексы, типа "Тунгусок", давятся одной левой — разумеется, при условии, что у вас есть ракеты Х–31П.


А вот и я. Не ждали?


Так, или почти так, выглядят все военные аэродромы, от Калининграда до Курил.

Понятно, что такая ракета выносит зенитный комплекс врага мгновенно и напрочь (мало того, взрывная волна может срубить и кое–какие близлежащие цели). Но вообще у наземных объектов есть своя модель повреждений. Если сверхзвуковой "Москит", он же Х–41, врежется в американский авианосец "Карл Винсон" неподалеку от пусковых установок зенитных ракет, то установки именно в этой сборке стрелять перестают. Умерли.

Воевать, короче, весело. Появился режим кампании — то, чего нам очень и очень не хватало. Кампания полудинамическая, ветвящаяся (результаты предыдущей миссии влияют на выбор следующей). Кроме того, такому влиянию подвержены и объекты (какой–нибудь склад в зависимости от того, что происходило чуть раньше, может просто взять и исчезнуть с карты). Свои собственные кампании легко создаются все в том же редакторе миссий. Как всегда, уровень вмешательства играющего в дело может варьироваться. Не хотите — не летайте вообще. Просто создавайте миссии для других.

Как и во многих других случаях, подлинное призвание этой вещи, несмотря на всю ее универсальность, — чистый воздушный бой. Кстати, теперь Су–27 не несет никакого управляемого оружия класса "воздух–земля" — его можно повесить только на Су–33.

Широкая общественность

Cover story — это серьезно. А потому инструкции от начальства были жестки и внятны: писать "до–ход–чи–во и, разумеется, увлекательно. Шоб как у Клэнси. Твой текст должны цитировать уличные дворники и пересказывать в пригородных электричках. Сдюжишь, родной?" Потому что — общественность... Согласен. Попробую.

Ссылка на общественность — это тоже серьезно. Поскольку она, общественность, назовет авиасимулятором 1999 года именно




Застройка, однако...

поединков. Раздел Training состоит именно из предварительно записанных треков. Лучшей системы, пожалуй, не придумаешь.

И конечно, это создание собственных миссий. Тут можно отрабатывать любой элемент полета и применения оружия.

Резюме такое. Безусловно, “Фланкер” — это хардкорный сим. Но, пожалуй, именно им по сравнению с остальными овладеть проще всего. Дворники, вперед!

Как я провел лето...

Да, конечно, недостатки у него есть. Знакомые бета–тестеры могут распространяться о них довольно долго (фаза бурного восторга у людей уже завершилась). Да, недостатки. Да, иногда довольно серьезные. Да, некоторые унаследованы еще от первой версии (особенно это касается редактора миссий, интерфейс которого остался практически неизмененным).

Вот только говорить об этом сейчас не хочется. Потому что — праздник.

Я еще ничего не написал о том, что бывает в режиме multiplayer. На это были свои причины — в противном случае материал увеличился бы ровно вдвое.

И опять же. Главное в этой игре — не красивые эффекты и не реализм летной модели. Хотя без них, разумеется, нельзя. Главное — атмосфера. Вот таких очень необычных “крымских каникул”. Причем существует бесконечное количество вариантов того, как эти каникулы будут проходить. Варианты можно выбирать самому.

“Как я провел лето...” “Лето я провел очень хорошо. Все лето я летал над Крымом на Су–27, а еще на Су–33”...

По–моему, любой нормальный человек мечтал бы написать такое в соответствующем школьном сочинении.

Но дело, повторюсь, не только в этом...


Еще секунда, и мы дома.

Короче, об этом следует забыть. Насколько реально освоить “настоящий” Су–27?

Во Flanker 2.0, как и в его предшественнике, есть две совершенно гениальные вещи. Во–первых, это запись треков (по–другому это называется replay). Правда, треки нельзя прокручивать взад–вперед, но зато можно взглянуть на дело с любого ракурса и в любой момент перехватить управление. Во–вторых, это вид “на два самолета”, применяемый при рассмотрении этих самых треков, — камера направлена по оси, проходящей через указанный самолет и ближайший к нему. Незаменимая вещь для анализа воздушных


Пожар при заправке. Все как жизни, не хватает только толпы техников с огнетушителями.

Flanker 2.0. Я сильно удивлюсь, если это будет не так. Ты слышала, общественность России и всего мира? Я не шучу.

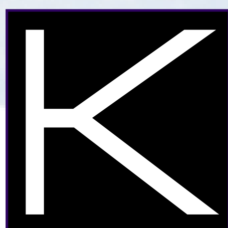
Насколько Flanker 2.0 доступен тем, кого не причислишь к гордому племени prop–heads? Да, конечно, в игре есть “аркадный режим”. Пожалуй, это самое неудачное из всех нововведений (а какой еще оценки вы ждали от несчастного ХАРДКОРНОГО игрока? Играйте спокойно, он ненавидит все аркадное, а значит, необъективен. — **ББ**). Да, совсем простой радар и оружие. Но это — обычный instant action, рассчитанный на включенную неуязвимость. Отключать ее бессмысленно — вас моментально убьют, поскольку от пяти ракет, выпущенных разом, не увернешься. Аркада аркадой, а головки самонаведения более дохлыми не становятся.



КРЫМСКИЕ КАНИКУЛЫ: ИСТРЕБИТЕЛЬ НОВОГО ПОКОЛЕНИЯ

ИГОРЬ ТИШИН: "ТЕПЕРЬ ВО "ФЛАНКЕРЕ" ВСЕ ПО-ДРУГОМУ!"

Последний раз мы общались с руководителем проекта Flanker 2.0 Игорем ТИШИНЫМ в... когда же это было... скажем так: довольно давно, когда, собственно, никакого "2.0" почти что и в заводе не было, а летала лишь версия 1.5 (тоже, в общем, не слабо по тогдашним стандартам).
Но сейчас второй "Фланкер" — более чем осязаем. А потому настало время пожаловать в гости к Eagle Dynamics. Вы не были в Eagle Dynamics? О, это замечательное место, где джойстик у компьютера обязателен так же, как мышь, а настольными книгами являются фолианты от Jane's!..


ак обычно, замечу, что интервью бралось уже после ознакомления с пререлизной версией Flanker 2.0. А потому вопросы разворачивались именно в той плоскости, которая позволила бы коснуться моментов, так и не обнаруженных невооруженным хорнетовским глазом в процессе этого самого ознакомления.

Игорь Тишин: Давно не виделись!

Game.EXE: Почти два года, Игорь Анатольевич, чтобы быть точным. Так что у нас накопились кое-какие вопросы... И я не буду медлить с их озвучкой, OK?..

Решение использовать Крым как место действия возникло сразу же, еще при разработке самой-самой первой версии?

И.Т.: В принципе, да. Тут мы соблюдаем некую преемственность. И потом, это действительно интересная территория. И с географической точки зрения, и с исторической. Это место векового столкновения различных интересов. Российских и турецких. НАТО. Украина. С этой точки зрения Крым подходил лучше всего. Мы же не будем изображать, например, Урал как центр военного столкновения — кто туда долетит? кто там будет воевать? кто и на что претендовать?..


Игорь Тишин.

.EXE: Будет ли во втором "Фланкере" дозаправка в воздухе?

И.Т.: Нет. Это связано с тем, что у нас просто нет времени, чтобы это сделать. Но вообще — сделать надо. Вы, конечно, знаете, что самолеты с авианосца взлетают не полностью заправленные и потом дозаправляются в воздухе. Так что это весьма важный элемент.

.EXE: Не обсуждалась ли у вас возможность сделать "живую" кабину, с управлением мышью — как, например, в F-15, в Falcon 4.0?

И.Т.: Мы не видим в этом особой необходимости. В отличие от F-15 наша кабина только трехмерная. Виртуальная кабина отбирает довольно много системных ресурсов, а если отрисовывать все тумблеры в нескольких состояниях, то этих ресурсов уйдет еще больше. Изображение рычажков в разных положениях — это слишком большая роскошь. И потом, на данном этапе для управления самолетом вполне хватает клавиатуры.

.EXE: В процессе разработки Flanker 2.0 графический engine по крайней мере один раз был полностью изменен — судя по тому, как трансформировались скриншоты. Больше нет воды с отражениями, нескольких других вещей... Правда ли, что эти скриншоты делались с использованием некоего прототипа нового интеловского процессора?

И.Т.: Нет, это были просто наработки на будущее, на тот момент, когда должным образом вырастут вычислительные мощности. Вообще же эти скриншоты и avi-файлы делались на обычной технике. Что-то экспериментальное не применялось.

.EXE: Насколько детально прорисованы города? Складывается впечатление, что с точностью до дома.

И.Т.: Нет, это не так. Вообще, по спутниковым фотографиям, которые нам предоставили иностранные партнеры, довольно сложно




Посадка. Каникулы кончились...

судить о расположении и виде отдельных домов. Но расположение кварталов смоделировано достоверно. И размеры домов соблюдены. В некоторых авиасимуляторах наземные строения специально увеличивают, чтобы их было лучше видно с высоты. Мы этого не делаем.

.EXE: Как изменилась летная модель? Какие эффекты были добавлены, какие улучшены?

И.Т.: Говорить о каких–либо добавлениях не совсем правильно, поскольку алгоритмы летной модели были полностью переписаны, по сути, вновь созданы с нуля. Это было связано с тем, что первый Flanker использовал целочисленную арифметику и эта арифметика достигла порога своих возможностей. “Фланкер–1.5” был пределом. Чтобы развивать это дальше, пришлось переходить на алгоритмы с плавающей точкой — переделывая абсолютно все. Другой код, другие алгоритмы...

.EXE: Не было ли внесено в модель каких–то упрощений, направленных на повышение легкости освоения пилотирования?

И.Т.: Только в “аркадном режиме”. В стандартном никаких упрощений нет.

(Напомню, что Flanker 2.0 водить проще, чем Flanker 1.0, — по крайней мере так показалось мне. — **А.Л.**)

.EXE: А модель применения оружия, она претерпела изменения?

И.Т.: В целом оружие ведет себя более реалистично. По открытой литературе уточнены кое–какие данные и наши модели. Например, учитывается высота применения ракет и другие факторы... Пока я не могу сказать, стало ли от этого играть проще или сложнее — мы просто еще не выясняли этот вопрос.

.EXE: Как работает AI? В чем проявляется разница между пилотами уровней average и excellent?

И.Т.: Это допустимая перегрузка, время реакции на то или иное событие и настройка некоторых случайных параметров. Здесь случайные параметры влияют на решения, принимаемые AI, — так, чтобы он не действовал шаблонно, абсолютно одинаково в аналогичных ситуациях. Опытный компьютерный пилот делает более крутые маневры, меньше “лишних движений”, и он несколько более удачлив.

.EXE: Как AI получает информацию о противнике? Может ли он не заметить вас, если зайти на него с хвоста? Влияет ли на что–нибудь вражеский АВАКС, находящийся в воздухе?

И.Т.: Конечно. AI имеет свое поле зрения и вполне может потерять вас в ближнем бою, если не имеет поддержки АВАКС и вы не используете радар. Соответствующая реакция наступает, если противник получает данные с АВАКСа, со своего радара или вдруг обнаруживает, что вы его облучаете. Реализованы все правила видимости.

.EXE: Ваши потрясающие аудиоэффекты — это оцифрованная реальность?

И.Т.: Не совсем. Основные заготовки были взяты из записей звучания реальных самолетов, а затем к ним добавлялись всякие эффекты. Звук моделируется в зависимости от ракурса, звуки смешиваются, фильтруются, накладываются один на другой, реализуется допплеровский эффект. Это довольно большая режиссерская работа. К примеру, что будет, если вы налетите на линию электропередач? (Должен признаться, в процессе осмотра игры мне это как–то не пришло в голову. — **А.Л.**). Вспышка и треск разряда, с которым рвутся провода. Подобных эффектов много.

.EXE: Модель повреждений. Мы видели, как отлетают элероны, рули направления, закрылки... А можно расстаться с чем–то неподвижным?

И.Т.: Конечно. Мы моделируем поведение самолета в такой ситуации — как он падает. Сейчас эта часть игры находится в стадии настроек. Вам может оторвать часть крыла, стабилизатор, снести киль, снести фонарь кабины — в последнем случае самолет тут же падает. Или просто взрывается — в зависимости от мощности боевой части ракеты. Для каждого самолета существует примерно десять точек, в которых может произойти пожар. Когда вам отрывает крыло — линия, по которой оно отрывается, одна, и проходит по крыльевому топливному баку, — самолет тут же вспыхивает. Сила пожара также зависит от мощности боевой части ракеты. А при попадании снарядов идет “накопление” повреждений в соответствующем узле. При достижении некоего критического уровня решается, что делать — зажечь пожар, развалить узел и так далее...

Модель повреждений одинакова для всех самолетов — и для вашего, и для тех, что ведет AI.

.EXE: А моделируется ли тип боеголовки ракеты — осколочная, стержневая?

И.Т.: К сожалению, пока нет. Но я могу вам гарантировать, что работа над игрой продолжится и после выхода версии 2.0. У нас в запасе есть очень много интересных идей, но на то, чтобы сделать все сразу, просто нет времени. В будущем же — обязательно.

.EXE: Спасибо! Будем ждать релиза!

Интервью вел **Андрей Ламтюгов**.


Eagle Dynamics летом 1999–го.



ACTION

ОЧАРОВАНИЕ СМЕРТИ



Червяк в роли курицы

ЛИЧНОЕ ДЕЛО

ГОСПОДИНА ПЭЖЭ

О КРОВИЩЕ вам все рассказал Фраг, за что ему большое. Но, впрочем, разве мы ради нее играем? Где это видано, чтобы успех измерялся литрами? Нет, есть, конечно, люди, для которых это так, но их обычно называют алкоголиками. А настоящие игроки меряются количеством фрагов (с маленькой буквы). Что есть фраг с точки зрения философской? Квинтэссенция смерти, реализация подсознательного стремления каждого умереть и понаблюдать за собственными похоронами. Давайте поговорим о единственном, что имеет право называться вечным, — о СМЕРТИ.





огда я впервые узнал, что люди умирают (давно дело было, в далеком дореволюционном детстве), я не спал несколько ночей подряд. Бабушка, ныне покойная, пыталась объяснить мне, что добрый боженька забирает хороших людей к себе и им там очень приятно и весело, но на вопрос: “А почему они о нас забывают?” ответить не смогла. До сих пор великое ничто, подстерегающее каждого в недалеком будущем, тревожит и пугает меня. Так почему же я с таким удовольствием убиваю все, что шевелится, в любой игре? И почему я так спокойно отношусь к собственной виртуальной смерти?

Death Wish

Старик Фрейд, ныне покойный, утверждал, что у живых существ есть гадкая вещь под названием “желание смерти”. Я ему верю. Количество примеров поражает. От тонущих леммингов до самоубийств целых народов, ведущих заранее проигранные войны.

Откуда берется такое странное стремление? Ведь, казалось бы, эволюция обязана была выкорчевать его на корню и заменить инстинктом самосохранения как главным фактором, управляющим человеком. Существо с “прошитой” в него Death Wish, казалось бы, обязано вымереть и вымереть быстро. Неужели классик ошибался? Давайте привлечем еще одного классика.

Дарвинизм

Чарльз Дарвин, ныне покойный, придерживался любопытной точки зрения на проблему смерти. Представим на секунду, что завтра что-то произойдет и все существа перестанут умирать от старости. Хорошо ли будет жить на Земле?

С эволюционной точки зрения, после того как существо оставило потомство, передав тем самым свои гены по эстафете поколений, его жизнь уже не играет никакой положительной роли (разве что как база данных, да и то не факт). Если взять двух абсолютно одинаковых слонов, которые дожили до детородного возраста и произвели на свет слонят, и дать одному из них бессмертие — кому будет лучше?

Слон, умерший вскоре после размножения, помог своим слонятам: он удобрил почву, не съел весь корм вокруг, и слонята выросли большие и сильные, после чего, в свою очередь, продолжили передачу генов. А его бессмертный сосед, точно так же передав гены слонятам, продолжил кормиться неподалеку, конкурируя с собственными детьми. Дети выросли слабыми и вскоре погибли от голода и общей депрессии. Остался одинокий, хотя и бессмертный папаша-слон, вышедший из детородного возраста, которого вскоре

вытеснили молодые и активные слонята-соседи. Смена поколений, помимо всего прочего, дает возможность проявиться изменчивости, помогающей приспособиться к ветру перемен.

Более того, предположив, что раса бессмертных существует и даже размножается (взамен погибших от несчастных случаев, например), мы обнаружим, что любые болезни и генные дефекты, приводящие к смерти после того как на свет появился отпрыск, не имеют ни малейших шансов исчезнуть в результате естественного отбора. Дети уже родились, в их генах уже есть мина замедленного действия. Отбор действует только на этапе до передачи эстафеты.

Так что, увы, до тех пор, пока мы являемся частью природы, от смерти не убежать. Она не только полезна для вида в целом, не только неизбежно возникает в результате эволюции, она, в конце концов, просто уже существует. Осталось разобраться, что же в ней хорошего и как она заняла такое место в компьютерных играх.

Смерть героев

Гладиаторы, ныне покойные, шли на смерть с улыбкой – то ли по глупости, то ли осознавая, что все там будем и лишние несколько лет ничего не решают. Большие и сильные люди, ныне покойные, или животные, ныне также покойные, традиционно любили и любят доказывать друг другу, что сражаются лучше остальных. Те, кто проиграл, автоматически выбывают из гонки в никуда, освобождая столь желанное место под солнцем.

Заглянем в предания любого народа – и обнаружим там, что почетная смерть гораздо лучше позорной жизни. А уж смерть врага – это не просто счастье, это вполне может стать целью и смыслом существования. Очень удобно, как доказательство "от противного", достаточно найти того самого "противного", и о том, для чего существуешь ты сам, думать не обязательно. Ты – хищник, ты санитар леса, ты должен найти и уничтожить ту сволочь, что посмела жить по другим стандартам. Или даже проще – "ты виноват уж тем, что хочется мне кушать", и вопросов здесь не может быть по определению.

Сублимация

Жертвы, ныне покойные, очень хотели избежать своей незавидной участи. Когда некоторые из них обрели разум и на несколько секунд задумались, обнаружилось, что хищники, ныне покойные, проживали свою жизнь гораздо спокойнее, нападать на них отваживались немногие, побаиваясь когтей, зубов острых клювов и прочих неприятностей.

Не поленитесь, загляните еще раз в заголовок этого "Личного дела". Вспомните о маленьком и беззащитном червяке (ныне покойном), об огромном и страшном клюве, грозно нависающем над ним. Не правда ли, любому на его месте захотелось бы поменяться местами со своим врагом (ныне благополучно сваренном в супе)?

Люди, по сути, ничем не отличаются от червей. Чуть покрупнее, чуть посложнее ведут себя, но в главном – одно и то же. Здоровое желание показать всем, кому получится, кузькину мать, и почти всегда – невыполнимое, ибо бодливой корове, как справедливо утверждает народная мудрость, бог рог не дает...

Но человечество, в отличие от червяков, изобрело компьютеры. И родился странный феномен: отныне можно побыть кем угодно, можно сделать все то, на что не хватает смелости или силы в реальной жизни. Тинейджер может предстать умудренным опытом спецназовцем, маленькая девочка – своим братом, да мало ли... И каждый из них может УБИВАТЬ, УБИВАТЬ КОГО УГОДНО и не забивать себе голову поиском оправданий для такого поведения.

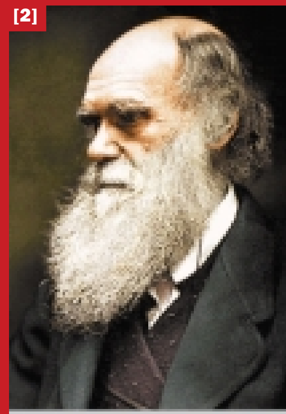
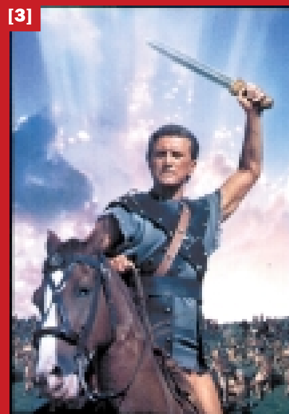
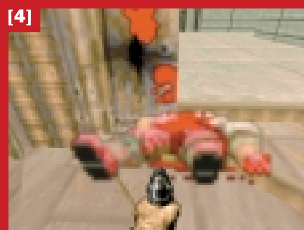
Терапия? Да, пожалуй. Кому не хотелось выплеснуть куда-то адреналин, накопленный в крови во время выслушивания нагоняя от начальства? А куда, спрашивается? На коллег кричать опасно, либо в личико получишь, либо кто-нибудь злобу затаит, а потом припомнит, гад. Молча загнать в подсознание – еще хуже, высоки шансы получить язву желудка или инфаркт раньше времени.

Да, были люди...

Много ли людей-хищников, людей-героев играют в компьютерные игры? Осмелюсь предположить, что ни одного. Им интереснее настоящий риск, настоящие победы, настоящая добыча. Терять время на победу, от которой не остается ничего, кроме толщины стекол в очках и мозоли на одном месте? Увольте... Они заняты чем-то настоящим там, снаружи.

А что делать нам, людям-жертвам (еще не покойным, хотя и ненадолго), ищущим спасения от жестокого мира, где выживает сильнейший, за стеклянной стеной экрана? Играть. Играть и помнить: где-то рядом шумит настоящий мир. Может быть, можно рискнуть, осторожно выглянуть из норки и проверить, далеко ли беспощадная курица?..

Как говорили классики? "...чтобы не было мучительно больно за бесцельно прожитую жизнь...", так? А кто из вас (извините, из нас, игроков, занятых перекраской точек на экране в красный цвет, я ничуть не лучше остальных) способен сформулировать цель своей жизни? Я – не могу. Красиво умереть, наверное, не менее достойная цель, чем любая другая, хотя страшно, конечно – кто знает, сколько раз можно возродиться в этой игре?.. А вдруг, и правда, только один?





[1] Зигмунд Фрейд, ныне покойный. **[2]** Чарльз Дарвин, ныне покойный. **[3]** Гладиатор, ныне покойный. **[4]** Солдат, ныне покойный (DOOM). **[5]** Мотылек, ныне покойный (паук уже потихоньку переваривает мотылька). **[6]** Война, ныне живая (фрагмент картины Сальвадора Дали "Лицо войны"). **[7]** Кто бы ни победил, смерть всегда в выигрыше. **[8]** Один из бесчисленного множества поединков. Этот хотя бы был красив.



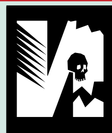
Тяжело писать даже “Первозгляд” по игре, о которой точно знаешь — она провалилась. Обещания были так хрупки и так прекрасны, что хотелось сделать счастливое лицо и дождаться, не обращая внимания на очевидные слабые места стройной внешне теории Red Orb. Но вышла демо-версия — и факты игнорировать невозможно.

•Фраг Сибирский•

НЕ СНОСИТЬ ГОЛОВЫ

PRINCE OF PERSIA 3D

Разработчик	**Red Orb**
Издатель	**Red Orb**
Официальная дата релиза	**Октябрь 1999 г.**
Размер демо-версии	**Около 54 Мбайт** (см. ее на нашем диске!)
Официальная Интернет-страница	**www.pop3d.com**
Системные требования	**Windows 95/98, Pentium 266 (лучше Pentium II 233), 64 Мбайта RAM, Direct3D-совместимый акселератор с 8-ю Мбайтами на борту, DirectX 6.1, QuickTime 4.0.**
Дополнительная информация	**80 Мбайт на HDD. Внимание: демо-версия не очень дружит с картами на Voodoo2 SLI!**



Из “Принца” сделали... “Лару” – вот вам печальный, позорный факт. В принципе, к этому все и шло – скриншоты, на которых не было заметно ну ничего, совершенно ничего от исходного POP, внушительное, но мало что значащее мелькание на задворках папаши Джордана М. (не верю, что он имел к ЭТОМУ хоть малейшее отношение... не верю! Может, сценарий помог написать, и только... Сюжета-то в “деме” не разглядишь), какие-то маловразумительные обещания сделать что-то вроде статичных камер для сохранения чего-то вроде атмосферы какого-то там первоисточника. Ну-ну... Повесили камеру на должное место, за загривок, и радуются.

Сам Принц – ну просто ниндзя, да и только, весь замотан в кожаные доспехи. Восточного в нем – один яркий красный тюрбан на голове. Давали слово сохранить невероятную плавность движений, вдохновенно говорили об инверсной кинематике... Не слишком-то она убедительная, кинематика эта, в действиях ниндзя в тюрбане не больше человеческого, чем в поведении героини “Тамбовского рейдера”. Зато его научили пригибаться и ползать на карачках... всю жизнь ждал. Оно, наверное, так и надо, но все равно – унизительно как-то. Рожденный, понимаешь ли, летать через пропасти и сражаться на мечах вынужден на четвереньках высматривать ловушки в стенах.

Полоса отчуждения

Ладно, давайте успокоимся, обсудим все по порядку. Может, чего и найдем... хорошего хотелось бы... В конце-то концов, плавающая за спи-

[1]


[2]


[1] Виртуозная дуэль, как и говорил. Не сносить ему головы... [2] Фаталити. А как еще это назвать?





[3] Вот так теперь приходится перемещаться. Видите лезвия в стенах? [4] Стражнику повезло — обычно такой выпад достигает цели.

ной камера – это разве конец света? Да нет, вряд ли, про конец света в прошлом номере очень доступно и исчерпывающе написано. Вот "движок" POP3D – это точно полный апокалипсис! Мало того что он очень даже ларoподобный... Представляете себе? Разве что палитра другая, а так – размазня вместо текстур на стенах, спрайтовые решетки, отвратительные факелы с ненатуральным пламенем, смутная мозаика на полу. Что касается палитры, то в ней два цвета – синий и черный. Все остальные представители спектра если и возникают, то только по досадной случайности. А ловушки... ну кто так прячет ловушки! Неизвестно откуда выскакивают вращающиеся лезвия и вываливаются скошенные ножи. Никаких тебе очевидных триггеров, точно такие же всевидящие примитивные устройства, что и... Ладно, потом понимаешь – лезвия в колоннах, нож над дверью, значит – через комнату ползем, двери избегаем. Нравится вам постигать все премудрости методом проб и ошибок? В сине-черной палитре со слабыми проблесками красного?

Ищем хорошее

Персонажи вот неплохие... Враги поголовно разные, очень даже таинственные, с закутанными платками физиономиями, в тюрбанах, перепоясанные роскошными кушаками. А ужимки – все тех же ниндзя. Они даже боевую стойку кунг-фу (или еще какого кэм-по) принимают, едва Принца завидя. А потом, как бы опомнившись, достают меч или палку к бою готовят. Движения, опять же... Не "Теккен-3", но все-таки.

Схватки – это хорошо, бои вполне кондиционные. Там и камера боком поворачивается, стараясь придать более-менее привычный вид происходящему. Получается даже что-то, похожее на Soul Blade.

Работа мечом или палкой предельно упрощена: два боковых и центральный удар, да еще блок. Изогнутыми мечами все участники владеют просто-напросто виртуозно. Шикарные взмахи, провороты, уверенное механическое вращение широким лезвием, оставляющим тающий в воздухе голубоватый след. Удары преимущественно рубящие, сверху или со стороны, порхающие, очень быстрые. Затяжной бой между Принцем и стражником – зрелище достойное, почти гипнотическое. Позвякивания столкнувшихся клинков практически нет – обоюдные промахи, смертельное танго разминувшейся стали, уход, широкий обвод с полумесяцем инверсионного следа, еще одна молниеносная, порхающая атака. Есть контакт! Пораженного врага можно эффектно добить: отрубить голову или, красиво развернув меч, проткнуть насквозь.

С посохом иначе. В дуэли на палках побеждает тот, кто быстрее эту самую палку вращает. Первые удары всегда приходятся в блок, поэтому нужно продолжать атаку с другой стороны, просто ткнув противоположным концом, или, раскрутив оружие, в сложном танцевальном движении произвести смертельный выпад по непредсказуемой траектории. Не такое яркое действо, как бой на мечах, но куда как более эффективное.

В принципе, несмотря на некоторую упрощенность, обещания относительно боев можно считать оправданными. Сам контролируешь свои движения, пытаешься предсказать ход противника, перемещаешься и выбираешь позицию для атаки, ждешь, когда враг раскроется, и... С палкой общая боевая тактика проявляется куда нагляднее – с мечами слишком много показного и бесполезного размахивания. Есть еще лук, но пока что стражники самым прискорбным образом не реагируют на попадания стрел. Точнее, само попадание они как раз признают и вздрагивают, но вот чтобы сделать что-нибудь по этому поводу... Несомненно, в полной версии поправят. Может быть, когда-нибудь на базе POP3D сделают неплохой файтинг...

В общем, так. Полную версию ждать, наверное, будем (тем паче всего ничего осталось – до СЛЕДУЮЩЕГО номера) – уровни посмотреть, себя в бою показать. Однако ждем молча, без всякого энтузиазма, потому как от Red Orb мы ждали не "Лару" и не файтинг, а трехмерного "Принца".

Теперь-то, когда уже видно, что получилось, становится ясно, что подлинный POP3D был и остается не более чем химерой. Все не так там должно быть, все по-другому... Слишком много времени прошло, слишком чужд он трехмеру и всему, что с ним связано. Недаром какие-то ненароком прокравшиеся в царство Лары кусочки старого "Принца" – дуэль на узкой галерее, напиток на двойном уступе из массивных каменных блоков, поведение стражника – заставляют нервно вздрагивать. Точно увидел синее свечение ауры Кирлиана, идущее от бездыханного трупа. EXE



...”Ноктюрн”? Что-то припоминаю... хотя с мая-99, когда мы опубликовали последнюю текстулечку об этой игре, прошло, кажется, сто лет. К тому же ничего приметного, что стоило бы взять на особую заметку: стандартные, словно под копирку переписанные, обещания удивить мир; хиленькие статичные шоты; сюжет загадочен, словно внутренний мир Лары Крофт; обрыдшие зомби и верпольфы; кажется, фиксированные камеры — что это, новость? Клон Resident Evil 2, не иначе... В общем, нет, не помню.

СТРАХ АГЕНТА

•Фраг Сибирский•

NOCTURNE

Разработчик	Terminal Reality
Издатель	Gathering of Developers
Официальная дата релиза	Декабрь 1999 г. (к 31 октября не успеть...)
Размер демо-версии	Около 115 Мбайт (см. ее на нашем диске!)
Официальная Интернет-страница	www.nocturnegame.com
Системные требования	Windows 95/98, Pentium II, 128 Мбайт RAM, DirectX 6.1.
Дополнительная информация	Очень, очень рекомендуется трехмерный акселератор, например Riva TNT (Voodoo 2 данная версия не поддерживает).



Так думал молодой повеса... пока не вышла тестовая демо-версия Nocturne... о которой все вдруг заговорили, как о чем-то необыкновенном. Мол, местный “движок” легко кладет на обе лопатки Q3 вместе с Outcast’ом. Чушь, конечно, но ведь не сошли же они все с ума (ведь только сумасшедшие могут говорить подобное о клоне RE2)! Или все-таки сошли?..

Осмотр злополучного предмета, ставшего причиной вышеописанного коллективного психоза, состоялся незамедлительно. Результат – феноменален: я впервые испугался. Перетрусил, как линяющий заяц. Ибо Nocturne не только ультимативно технологичен и безбашенно прекрасен, он еще и по-настоящему СТРАШЕН. Умопомрачительная картинка скрывает в себе темные бездны потаенных ужасов, мерзких зачатков паники, до крови царапающих подсознание. Каждое движение героя вызывает во мне уважение, потому что он, специальный агент некоего Бюро, отдел Spookhouse, попавший в железнодорожную катастрофу, бестрепетно, один находится в странном пустом домике смотрителя кладбища. Кладбища, где исчезают мертвецы.

Ночь с мертвецом

А вокруг – темнота и густющие инфернальные тени... Оглядимся. Тоскливо перекошенная кладбищенская ограда, поваленные могильные камни и силуэт нависшего над погостом дома, где на середине освещенной комнаты с витражами застыл, низко надвинув на глаза шляпу, некто с агентурной кличкой “Stranger”, патентованный истребитель монстров.

Это правда, друзья, engine настолько совершенен, что ты кожей чувствуешь мрак. Неровный свет свечей. Гладко струганные доски пола. Тень на них – тень человека в плаще с поднятым воротником и нахлобученной шляпе. Синий отблеск витражей. К счастью, есть фонарик – включи, и ты в безопасности, избавлен от давящего мрака. Вместе с фонарем Stranger извлекает сразу два автоматических кольта с лазерными прицелами. Сноп света шарит по полу, витражам, и всюду за ним следуют два тонких злобных прозрачных красных луча, выискивающих цель. Выстрел. Поочередно вспыхивают огнем стволы, и с грохотом оседает разбитый витраж.

Демо-версия – одна короткая главка из длинной истории ужаса. Напарник мертв, лежит в старой церкви, но душа его отныне принадлежит барону Самеди. На улицах бесчинствует нечисть – это ее тени дикой рябью прорезают кладбищенскую землю. Освещая дорогу фонарем, ведя перед собой лучами целеуказателей, выходим под открытое небо. Одинокий

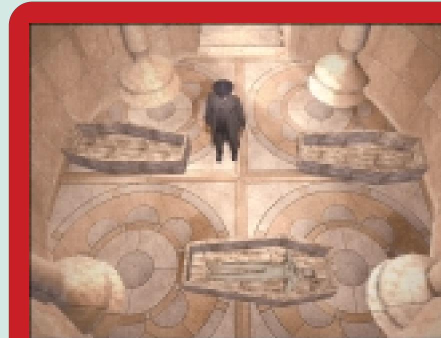
[1]

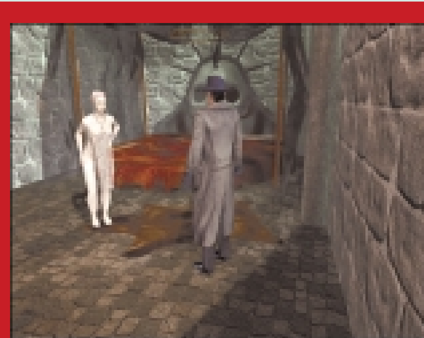

[2]


[1] Сейчас агента сожрут заживо. [2] Что может остановить такого парня?

Stranger in the кромешной night, беспомощный монстрофоб вдали от фонарей...

...мгновенно атакуемый полчищами зомби. Они лезут из-под земли, вывертываются из-за штабелей прогнивших досок, вываливаются из развалин, выпадают из замершей техники. Они наседают, оказывая жесткий прессинг по всему экрану. Но Stranger все еще в состоянии показать нам и им, на что он способен: широко разведя руки, агент самозабвенно поливает гадов свинцом. Лазерные лучи мечутся, как сумасшедшие, фонарь ненароком поворачивается в сторону невидимой "камеры" и ослепляет экран кругами света. Когда мы снова сможем видеть, лучи целеуказателей будут скрещены – здоровенный зомби надвигается, не скрывая своих добрых намерений, и наш агент-истребитель хладнокровно разряжает ему в грудь сразу оба ствола. Почти черные капли крови вырываются из спины монстра, заливая пыльную разбитую дорогу, освещенную фонарем.





Магия длинного плаща

Тьма – местное ноу-хау. Она везде – и в церкви, и в заброшенной таверне с полуоторванной вывеской. У редких светильников появляется совершенная, идеальная, тень. Лопасти мерно вращающегося под потолком вентилятора продолжают игру: тень-свет, тень-свет. Одежда на Stranger'е, кажется, живет собственной жизнью – при ходьбе плащ начинает неспешно, от самого воротника, раздуваться, своего рода волны возмущения скользят по нему до самого низа, видно, как выгибаются карманы, в которые специальный агент прячет свои пистолеты, дробовик, "Томпсона".

Детали настолько же убедительны, насколько реально выглядят. И я не знаю, что делать с "Ноктюрном". Эта игра ломает все рамки. Статичный мир с фиксированной сменой камер, который вовсе не статичен, а главный герой не только отбрасывает тень. Он имеет плоть, вес (доски поскрипывают под его шагами), "живую" одежду, лазерные прицелы на пистолетах, наконец. Он обращается с оружием так, как того требует ситуация. Вы видели другого компьютерного парня, который может целиться одновременно в разные стороны, скрестив лучи целеуказателей? Как хорошо, что это не полная версия... думаю, лично я к такому просто еще не готов... Но релиз будет через три месяца. Отсчет пошел.

EXE



Как этот материал попал в номер — отдельный рассказ. Извините за неровный почерк и телеграфный стиль, но дописываются эти буковки на листочке бумаги в клеточку в трамвае — внука в детсад везу. Вагончик нещадно трясет на стыках, шотган соскакивает с плеча и больно бьет по пальцам. Но НАДО, надо успеть заменить что-нибудь из родной "красной" тетрадки на информацию о демо Unreal Tournament, вышедшем едва ли не за полдня до отправки номера в типографию...

СРОЧНО В НОМЕР!!!

•Господин ПэЖэ•

UNREAL TOURNAMENT

Разработчик	Epic Games
Издатель	GT Interactive
Официальная дата релиза	Конец сентября — октябрь 1999 г.
Размер демо-версии	Около 50 Мбайт.
Официальная Интернет-страница	www.unrealtournament.com
Системные требования	Windows 95/98/NT, Pentium 233 (рек. Pentium II 300), 32 Мбайта RAM (рек. 64), Glide-ускоритель.



Мир сговорился не допустить появления этого материала, ураган Флойд затопил половину Штатов и лишил электроэнергии здание, где работают Epic'овцы, весь Internet заткнулся на 50-мегабайтной "демке", да еще и выпущенной по ошибке в двух версиях, но мы, кажется, все-таки успеваем. Читайте!

Начнем с того, что "демка" вышла только для машин с видеоускорителями от 3dfx. Таковы жестокие законы бизнеса. Через несколько дней выйдет и "обычная", так что особо не расстраивайтесь. Да и сама игра, похоже, уже не за горами. И какая игра! Quake 3, несмотря на все его технологические восторги, отдыхает в саду.

Предвижу поток возмущенных писем (пишите на pg@game-exe.ru, излейте душу), но не могу не сказать: да, несмотря на более удачную сетевую часть, Quake 3 не смог поймать что-то важное. Некую атмосферу, столь плотно заполнявшую уровни DOOM'а. Впрочем, не буду в очередной раз лить старческие слезы по прошедшим временам, лучше расплачусь от радости. Ибо игра сезона налицо.

Форточка

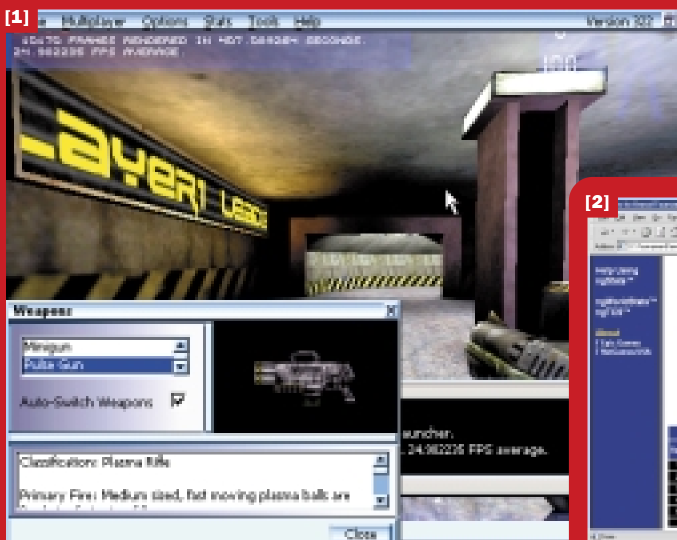
Если живем мы все под "Окнами-98", то после запуска Unreal Tournament, как и обещано, нас подстерегает "Форточка-99". Полноценный интерфейс, где все настраивается не так, как хотел того Кармак, а так, как того хочу я. Шестерка с плюсом. И спасибо Тиму Суини за наше счастливое детство. Просто, удобно, наглядно. Настроек, правда, очень много, но они разложены по менюшкам, окошкам, панелькам, и найти нужную не так сложно.

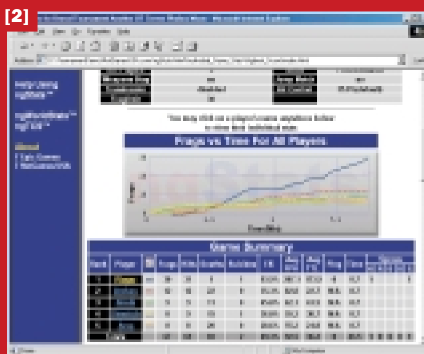
Какая статистика – это что-то! Специальная фирма, NetGames USA, зарабатывает исключительно поддержкой мощных серверов статистики, а для самого себя маленький вариант такого сервера работает на вашей машине. Итог – очень подробная Web-страничка, лежащая на винчестере, которую надо изучать очень тщательно для улучшения своего стиля игры.

Игра как таковая

Уровни – правильные. Просто правильные. Дефматч, каким он должен быть. Жаль, конечно, что ради шустрости пожертвовали деталями, но даже так их достаточно. Есть ощущение, возможно, вызванное как раз меньшей детализацией, что "движок" заметно ускорен по сравнению с Unreal. Мир вертится вокруг тебя, как сумасшедший, но мягкость и послушность налицо.

Кстати, о ботах. В отличие от тестов Quake 3, здесь есть не только боты, но и три типа игр с их участием. Deathmatch (объяснять, надеюсь, не надо), Domination (захват и удержание за собой ключевых точек уровня) и, наконец, традиционная Capture





[1] Налицо отличный интерфейс, а на стене — табло с текущими результатами игры.
[2] Можно узнать о себе массу нового, если изучить статистику.

The Flag (к которой у меня возникла единственная претензия – уровень великоват для небольших команд).

Боты, без вопросов, на высоте. Дело даже не в том, что они умны, добиться того, чтобы игрок умирал, нетрудно. А вот плавно и равномерно увеличивать сложность от уровня к уровню – вот это настоящая задача. И здесь она решена! Я попробовал с ботами разной продвинутости, и получил четкую прямую линию на графике. Каждый найдет себе противников по душе.

Баланс

Как хороший акробат, разработчики должны держать баланс. Как оружия, так и всего остального. Здесь и он налицо. Да, у меня были моменты, когда мне кричали, что я "godlike", а уж "unstoppable" и "dominating" – регулярно. Но при этом мне постоянно приходилось работать ради успеха, подбирать оружие под место на уровне, отлавливать врагов на глупых поступках, и стоило чуть притормозить, как боты наверстывали разрыв. Короче, очень приятно и разнообразно получилось.

Сетевой код, увы, проверялся в жутких условиях, на американском сервере, забитом под завязку, так что понравился не особо, но держаться в середине удавалось, несмотря на мрачный пинг, особых глюков отмечено не было. Наверное, у Quake 3 все будет лучше, но не пингом единым...

Напоследок, приведу несколько рекомендаций от знатока, Клиффа Блежински, работающего в Epic Games дизайнером (и самой игры, и уровней к ней). Кому как не ему знать тонкости?..

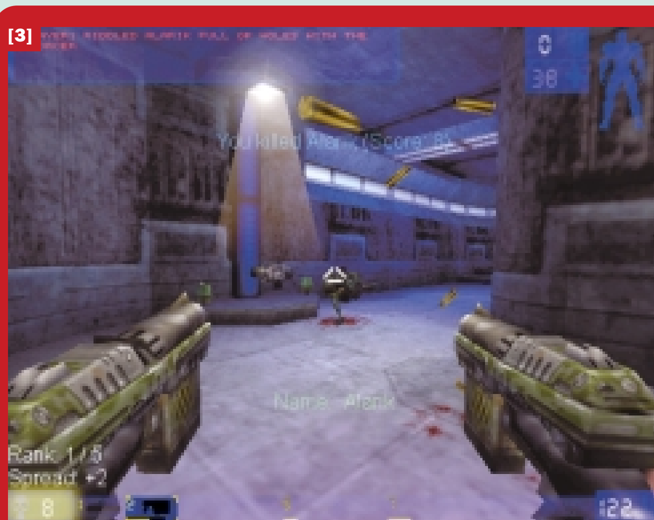
Оружие

Translocator. Используется для облегчения дороги в трудные, но полезные места, для злобных телефрагов и просто для того, чтобы смотаться в трудной ситуации. После телепортации можно быстро вернуться к предыдущему оружию, если сделать следующее: нажимаем Alt Fire, телепортируемся, но не отпускаем кнопку. После успешной телепортации щелкаем обычную кнопку Fire. Вуаля! Альтернатива – нажать кнопку выбора лучшего оружия.

Impact Hammer. Жмем Fire, держим, касаемся кого-нибудь и любуемся результатом. Можно делать "Impact Jump" (перед отпусканием кнопки посмотреть вниз и прыгнуть). Alt Fire может отражать выстрелы врага, и тем особо полезен.

Enforcer. Пистолет, для истинных фанатов предназначен режим с двумя пистолетами в стиле Джона Ву, плотность огня получается весьма приличная. В таком варианте – любимое оружие ПэЖэ, однозначно. Враги мрут, как мухи осенью.

Shock Rifle. Очень похоже на ASMD из Unreal. Работает как пулевое оружие, то есть снаряд на самом деле никуда не летит, а попадает немедленно. Эффект рисуется уже потом. Fire сильно отбрасывает врага, полезно для снятия гадов с небоскребов на уровне DM-MORPHEUS. Как и у ASMD, можно делать хитрый выстрел, стреляя Alt Fire и подрывая шар плазмы обычным Fire в полете.



[3] Мои любимые двойные Enforcer'ы выносят беднягу Аларика.

Minigun. Он и в Африке мини-ган. Очень полезен, когда есть Damage Amp (он же Udamage, то есть, видимо, Unreal Damage).

Pulse Gun. Fire – плазменные шары, Alf Fire – Lightning Gun из Q. Жутко приятен, если есть Udamage.

Rocket Launcher. Кто задаст вопрос, что это такое, будет расстрелян на месте. Все как в Unreal, держим кнопку – заряжаем много ракет-гранат, отпускаем – стреляем. Если прицел покраснеет и раздастся писк, ракеты будут самонаводящимися, стреляйте быстрее! И, наконец, тонкость для знатоков: нажали Fire, держим, копим ракеты, нажимаем Alt Fire. Получаем ракеты, бьющие почти в одну точку. Умирают все.

Игровые тонкости

Имеется возможность быстро уклоняться (два удара по кнопке движения). Лучше научиться (дает преимущество), но можно и отключить.

Прикидываться мертвым – это хорошо. Но лучше не делать этого, если у вас есть shieldbelt. Ибо его заметно даже на "трупе".

Оружие можно подбрасывать друзьям. А можно и врагам – например, Клифф однажды бросил Flak Cannon преследовавшему его Алану, у этого ружья долгое время переключения, так что, пока Алан разбирался, случилось нечто неприятное – и его окровавленные останки уже летели через весь уровень.

Настройте приоритеты оружия, просто перетащите любимое оружие повыше. Пользоваться кнопкой под названием SWITCH BEST WEAPON жутко удобно.

Уровни

По умолчанию сетевая игра идет на Phobos и Turbine. Дело в том, что Morpheus – большой и открытый уровень, и в Интернете играется похуже. Если все же хочется на нем поиграть, то придется добавить вручную.

Phobos. Очень полезны Jump boots. В центральный двор можно сбегать за shieldbelt'ом в секретке, но лучше с ботинками, чтобы быстро смотаться. Еще одна пара ботинок лежит около брони/здоровья/мини-гана, с их помощью можно выскочить наружу космической станции. Полезный прием – "lift jump", то есть прыжок с лифта, когда тот едет вверх. Например, если кто-то захватил башню с Damage Amp'ом, можно перепрыгнуть его с лифта и замесить в полете. Один на один играть можно, хотя и пустовато.

Turbine. До Amp'а можно добраться только с помощью impact jump'а. Боты умеют его делать, а вы? Наверху, неподалеку от самого высокого места с броней/здоровьем/мини-ганом, есть партизанская нычка. Shieldbelt скрыт за стеной, открывающейся выстрелом. Много полезного можно узнать, если хорошо слушать уровень. Отличная карта для игры один на один.

Morpheus. Весьма рекомендуется использовать Shock Rifle, сбивая людей. Бойтесь засевших на среднем уровне. Impact jump вполне способен принести победу за счет атаки с воздуха. Pulse gun, особенно его Alt Fire, отлично работает по летящей мишени. Играть вдвоем вполне удобно.

И последний совет от Клиффа: обязательно попробуйте играть с мутаторами (не теми, из анекдота, которые надо мыть, а теми, что в Unreal Tournament меняют правила сетевой игры). По его словам, "low grav instagib CTF is pretty nuts. :)"...



НЕМОЙ КОЛОКОЛ

MORTYR

•Господин ПэЖэ•

Польша сильно пострадала от фашизма вообще и гитлеровской оккупации в частности. Так что выбор темы для игры Mortyr вполне обоснован — кому как не полякам втыкать осиновый кол в могилу этого убого-невменяемого режима с претензией на мировое господство?



Спасибо доблестному Фрагу, опубликовавшему в прошлом номере подробный рассказ об Internet-демо Mortyr, из которого вы уже почти все знаете о сюжете, действующих лицах и первом впечатлении, которое смелая польская игра вызывает у чувствительного человека.

Я – не чувствительный. Я играл в такое, что нормальным людям и не снилось. Мне нравилось такое, в чем потом было неприлично признаться. И мое впечатление – уже далеко не первое, я играю в Mortyr почти неделю. Поэтому постараюсь по возможности не повторяться, как бы это ни было трудно.

Два аккорда

Разница между хорошей игрой и плохой видна на первый взгляд. Убогость очевидна, и спрятать ее никому пока не удавалось. А вот серость... С ней все иначе. Серый цвет может ловко маскироваться под любой другой, блистать и переливаться чужими оттенками.

Да простят меня польские братья и коллеги, но Mortyr – как раз такой случай. Честно придуманный простенький сюжет (если кто-то не нашел в окрестностях номера с обзором "демки", читайте ниже сокращенную версию), два блатных аккорда, тьфу, эффекта (зеркальные полы и падающий снег), полное неумение работать с цветным освещением (каковое, впрочем, формально имеется – и это тоже эффект, третий по счету). И... и все. То есть ВООБЩЕ ВСЕ – остальное настолько стандартно и настолько прочно засело в категории "общих мест игр вчерашнего дня", что дополнительных слов просто не требует.

Строго говоря, сама по себе незаметность – ни в коем разе не порок. Раз не бросилось в глаза – значит, не позорно, не гадко, не позавчерашний день, которого надо стыдиться. Крепкий середнячок, с большим трудом пробившийся к народу. Но. НО! Но, елки-палки, игра без изюминки, без "фичи", которой можно гордиться без скидок на национальность авторов, – это как картошка без соли. Есть можно, питательно и полезно. Но кроме как во время большого голода никто этого делать не станет.

Минуты счастья

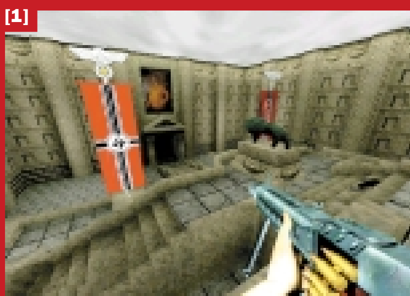
Я от природы честен. Более того, я справедлив и великодушен, хотя и не от природы (это пришло с возрастом в результате непрерывной и болезненной работы над собой). И не могу я закончить рецензию, не написав даже странички. Авторы угробили на ее создание долгие месяцы, плавно перетекающие в годы, а я, значит, поиграл, плюнул, стер, да и забыл? Невежливо...

Так чта, дарагие рассияне, придется копаться в потрохах свежей тушки и выискивать хоть что-нибудь, достойное упоминания и описания. И, я уверен, найти удастся. То же оружие.

Так уж сложилось, что человек, который делал оружие для Mortyr, оказался талантливым. Остальные чуток подхалтурили, а он не стал. Мало ли, огрехи воспитания, непонимание ситуации – всякое бывает. И, в итоге, оружие выступает на ровном сером фоне, как прыщ на лишенной клирасила коже. Оно волнует, как тот же самый прыщ, рука так и тянется потрогать, подергать, нажать... Не на прыщ, разумеется, а на спусковой крючок.

Оружие не только отлично сделано (модельки просто чудесны) и неплохо анимировано, но еще и правильно озвучено, точно подобраны технические характеристики. Скорострельность, дальнобойность, разброс... Приятно и ни в коей мере не назойливо. Другой вопрос – как эта реалистичность отражается на играбельности, но о нем – чуть позже.

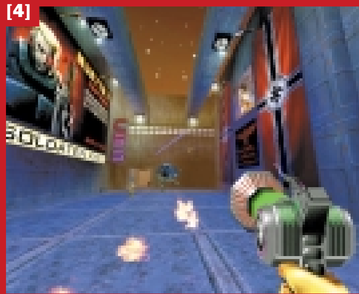
Опять же, желание сделать архитектуру убедительной. Нет, архитектурные решения, безусловно, провалились, ибо полигонов на красоту не хватило, но попытка видна. Хотя бы в том, что в качестве места действия избраны не подземелья и не скучный серый город из бетонных параллелепипедов, а мрачный замок и футуристические интерьеры следующего века. Замок – это хорошо почти всегда, ведь в нем такие

[1]


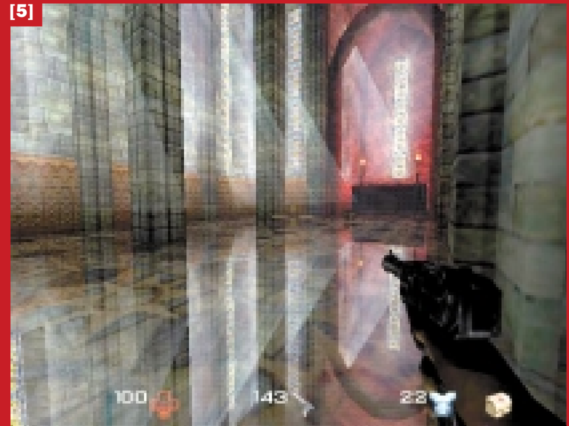
[2]


[1] Портрет любимого фюрера требует должного обрамления.
[2] Зеркальные полы плюс кислотное освещение — и гитлеровец уже не выглядит столь странно.





[3] Колокол, который не звонит по Mortyr. [4] Судя по плакату, нам обещают выход Mortyr 2. Лично я в это верю.



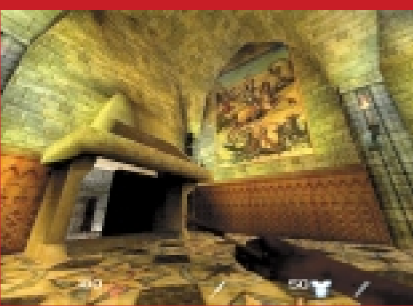
[5] Очередной собор, с зеркальными полами и потоками света. Красиво. И что дальше?

красивые колонны, витражи, сводчатые потолки... Да, гитлеровцы здесь, как коровы на Красной площади, но разве это так важно? Да бросьте вы, какая разница, кого мы отстреливаем?.. Сделайте нам красиво!

У вас понос или запор, сэр?

Разумеется, я не буду долго обсуждать преимущества разных видов расстройства желудка, элементарный этикет не позволит. А вот о творческих разновидностях этих же расстройств поговорить придется. Нет, не о тех, что проявлял наш матерый человечище в анекдоте, а о более традиционных.

Сюжет. Как уже было сказано, сюжет есть. Более того, есть даже попытки выпендриться по полной программе. Гитлеровец в энном поколении, ВДРУГ захотевший вернуться в прошлое и уничтожить машину времени, которую ВДРУГ изобрели там фашисты, дабы ВДРУГ выиграть вторую мировую, но ВДРУГ повлиявшую на пространство-время, в результате чего Земля ВДРУГ начала резко изничтожаться... Излагать еще раз (см. прошлый номер) не буду, ибо сюжета, извините, кроме как в документации, пока на польском языке, в игре не заметно. Нет, нам показывают милые документики (опять-таки, пока на польском, но прочесть удалось), где написаны радости типа "Докладная записка. Наша машина времени готова, но работает как-то странно. Надо убить всех, кто ее видел". Но, скажите честно, может ли такая "информация" служить мерилом продвижения по сюжету? Даже в Quake 2, да будет Internet ему пухом, ощущение, что ты делаешь что-то полезное, куда сильнее.



Монстрики. Да, решение сделать всех-всех-всех (и самого Винни-Пуха тоже) откормленными, сытыми и довольными фашистами явно новаторское. Смелое такое, идущее вразрез с канонами. Видимо, именно ему авторы и обязаны весьма и весьма протяженным во времени рождением игры. А вот как это отразилось на геймплее... Скажем так: отразилось. И еще как. Выбор врагов, мягко говоря, небогат. А строго говоря, они одинаковы до чертиков. Сколько разновидностей врагов-людей может придумать фантазия настоящего художника, будь он трижды талантлив?

Как оказалось, ажно цельную дюжину! Правда, это считая сексапильную медсестру, зато позабыв о трех типах автоматических пушек, плюнув на кусачую псину и начисто игнорируя Panzerkampfwagen VI Ausf H1, а попросту — печально известный своей броней и слабостью супротив Т-34 танк по имени "Тигр". Впрочем, как раз его игнорировать опасно, ибо по сюжету Т-34 нам не положен.

Если проявить чуток серьезности, придется признать, что такое количество людей в игре может быть вызвано только творческим запором, плавно переходящим в конвейерное производство. Уровни проносятся мимо, не задевая острыми углами за извилины в мозгу, люди-враги незатейливо мрут, не успев показать, чем отличаются (разве что иногда дернет за свисающий где-то в глубинах нерв ощущение, что человек, сколько бы у него ни было бронежилетов, не может выдерживать столько прямых попаданий). Гладко, скользко и ненапряжно. И дешево в разработке, что немаловажно.

Не буду, ибо совесть не позволит, говорить напоследок об архитектурных огрехах — скажу только, что колокол не качается и не звонит даже от выстрелов, прямые углы есть везде, где они должны быть, а заодно и почти во всех остальных местах, ну а цветное освещение не просто цветное, а явно сошедшее с конфетного фантика эпохи застоя. Один прямой угол залит кислотно-красным цветом, второй — кислотно-фиолетовым, третий... Тьфу, ощущение кислотной ванны за стеклами очков приходит сразу и остается навсегда.

Впрочем, не верьте мне, не верьте нашим полякам. Что-то в уничтожении фашизма на планете Земля есть, и хотя бы за одну эту тему Mortyr заслуживает того, чтобы его купили и прошли. Хоть на экране, но выплеснуть ненависть к врагу — штука полезная. EXE

MORTYR

РАЗРАБОТЧИК Mirage
ИЗДАТЕЛЬ Mirage

Помните Wolfenstein? Так вот, совсем непохоже! Хотя, безусловно, ностальгические чувства пробуждает...

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

Windows 95/98, Pentium 200 (рек. Pentium II), 32 Мбайта RAM (рек. 64), 4X CD-ROM (рек. 12), Direct3D-ускоритель с 4 Мбайтами RAM.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ИНФОРМАЦИЯ

Необходим OpenGL-ускоритель.
Пока вышла только польская версия; когда англоязычная? Ждем-с...
Официальная Интернет-страница игры: www.mortyr.com.pl/mortyr.

СЛОЖНОСТЬ	средняя
ГРАФИКА	★★★★
МУЗЫКА	★★★☆
ЗВУК	★★☆
УПРАВЛЕНИЕ	★★☆
СЮЖЕТ	★★★★

3.0 ИНТЕРЕСНОСТЬ



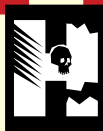
ДОЛГАЯ ДОРОГА К

RE-VOLT

•Фраг Сибирский•



Возвращение домой — вот как можно назвать эту поющую радость абсолютной гармонии, вечного упоения совершенством. К простой истине приходишь легко и ненавязчиво: с Re-Volt ты вернулся домой, Re-Volt — это все, о чем ты мечтал. Приходите, посмотрите на абсолютную магию, посмотрите на лучшую гоночную аркаду года. Ну ладно... одну из лучших.



Надо бы что-то из вышесказанного доказать, что-то обосновать, оглядываясь на штормовое небо, грозящее громом и молниями. Но я не буду. Примите данное вступление как аксиому, как белый тезис. Смиритесь, ибо Re-Volt — это пророк, нет, это даже всадник апокалипсиса, перед которым нельзя устоять и нельзя усомниться. Язык не повернется сказать, что этот послеюбилейный постпохмельный нумер беден на гоночные аркады. Собственно, гоночные аркады преследовали ослабевшего меня подобно стае оголодавших доберманов, причем вечная потаенная тяга разработчиков к радиоуправляемым машинкам очень некстати приняла характер настоящей мании. Но это все суета, бесплодная, хоть и манящая миражами пустыня. Re-Volt же, сын Acclaim и Iguana'ы, — горный пик, высокий и прекрасный.

Поясняю на пальцах. Перед вами игра, которая прямо сейчас, на глазах у изумленной публики, получит пять баллов в рейтингах. В качестве бесплатного довеска она получит "Наш выбор" и любимое бета-тестерами клеймо "маст хэв" в конце рецензии. И речь пойдет не о том, с какой это радости Re-Volt их получит, не будет перечисления причин совершенства. Причины совершенства, как правило, вполне очевидны, вы не находите? Так что дело не в том, почему Re-Volt производит именно то впечатление, которое он производит. Дело в самом впечатлении.



[1] Дикие, невероятные игрушечные красоты.

Шок

В кино это называется — перебивка кадра. Понимаете, каковы бы ни были сомнительные консольные сиблинги, PC-сын владеет такой восхитительно цветастой, безжалостно яркой и точной, ювелирно исполненной реальностью, что проекция ее на бумагу в одной отдельно взятой точке означает для бедной бумаги неимоверные страдания. Так что рвущиеся наружу флэшбэки, или, на другом языке, вспышки воспоминаний, придется рассредоточить, контрастно разбросать по всему тексту. Как в кино — ровный спокойный видеоряд — и вдруг, неожиданно, вспышка, яркая, словно вставка из цветного мультфильма. Все готовы? Флэшбэк первый.

Помнится, в демо-версии глаз радовала очаровательная идиллия изнывающего от жары американского городка с баскетбольными кольцами над гаражами. Это тема в полной версии получила достойное и естественное развитие: еще более жаркий полдень, одноэтажные дома и сады за ними, задние дворы и близлежащий супермаркет. Белая бетонная поверхность под солнцем обжигает глаза — и это не преувеличение, слышите? Она настолько раскаленно-бела, что граница с тенью от козырька над домом имеет просто невыносимую четкость. А автомобильчики, сверхдетально отрисованные модельки с покачивающимися, подрагивающими антеннами, летят дружной гурьбой со света в тень и обратно на свет, с полным набором бликов на стеклах и простеньких, но сумасшедше пестрых корпусах. Кадры эстетские и вместе с тем реальные... такие же реальные, как и отблески на начищенном полу супермаркета. Там мягко и смутно плывут не только отражения наших р/у автомобильчиков с колышущимися антеннами, но и блистающие стекла и стальная окантовка витрин и прилавков, причудливо переливающиеся на свету молочные бутылки и яркие цветные коробки на полках.

Все та же гурьба проносится через турникеты и раздвижные стеклянные двери, грозящие сомкнуться и раздавить вильнувших слабонервных, а по стеклу соскальзывает преломленный солнечный свет. Снаружи на газонах хромированные поливальные устройства (вы их видели, они похожи на этакие гигантские гвозди) через равномерные промежутки провожают кортеж хрустальной водной вуалью.

Открой меня

Надо дать журнальной страничке передохнуть, вам не кажется? Поговорим о чем-нибудь отстраненном... хотя



[2] Спортивные трусы с призывной надписью смотрятся несколько... м-м-м... вызывающе?

бы о тех же р/у автомобильчиках, взятых отдельно от дороги. На полках игрушечного магазина громоздится огромная пирамида картонных коробок, скрывающих игрушечные машинки привлекательных и откровенно уродливых обводов, полноприводные и заднеприводные, на батарейках и с крохотными двигателями внутреннего сгорания (а чего стоят те заводные крохотульки, тыкающиеся в край стола в начальных менюшках), много-много разных машинок. Так много, что по названию запомнить удается разве что электрический броневичок с крошечным радаром и четырьмя ведущими – "Берта Баллистик", приятно познакомиться, – главным образом потому, что не запомнить его невозможно. Нелегко также не заметить тяжелый черный джип с черепами Микки Мауса на каждой дверце и, уж простите, здоровенное чучело панды на колесах. Жизнь такая... аркадная. Микки Мауса, правда, жалко. Да и панду, если честно, тоже.

Стоит отметить еще и машину, украденную из Rollcage (отныне отдыхающего на свалке истории), – характерный корпус, просевший между характерными колесами. И не менее характерный трюк – перевернувшись, автомобильчик преспокойно продолжает двигаться в прежнем направлении. Разве что антенна теперь скребет по полу... А вот еще, давно хотел спросить: в какую все-таки сторону вертятся колеса этого чуда после переворота?

Остальные – плоские легковушки и объемистые толстячки на больших колесах, псевдолуноходы и этакие обтекаемые скутера. Скорость, вес, тип двигателя – все натурально проявляется даже в детсадовском юниорском режиме с уменьшенной в два раза скоростью и практически полным отсутствием столкновений. Прыжок через ветровое стекло, крышу и капот припаркованного автомобиля на "Берте", или х-м-м... панде, "прыжком", собственно, назвать нельзя. Точно так же, как и нельзя сказать о легкой электрической спортивной машинке, что ее "слегка подбросило" после близкого разрыва самонаводящейся ракеты.

О кубках и не только

Да, кстати, самонаводящиеся ракеты! Где угодно, в каком только обличье ни предрекали нам возвращение Deathtrack'а... и кто бы мог подумать, что те же самые ощущения вдруг обрушатся на голову тонной кирпичей во время мирной езды на колесной панде по магазину игрушек?

Перебивка кадра: магазин игрушек, игрушечный мир. Разнородные атрибуты подобного места – кубики в половину роста несчастного ребенка, полированный пол, похожий на дорожку кегельбана, где вместе с яркими кубиками исправно отражаются пузатые самолетики и паровозики, никак не дотягивающие до высокого звания "поездов". Синие и красные лампы на стенах, синие и красные вспышки на веренице р/у автомобильчиков с трепещущими антеннами.

Здесь, в игрушечном мире, гораздо легче заметить забавные особенности интеллекта семи чужих машинок – они ведут себя очень по-детски, несерьезно, без особой злобы. Нет, поймите правильно, это не значит, что в вас не засадят ракетой от фейерверка, не прихлопнут черным и сверкающим, как само сердце ночи, катящимся неотвратимо шаром для кегельбана, не выльют под колеса масло и не запустят сзади наполненным водой шариком. Засадят, прихлопнут, выльют, запустят, но – из простого детского упрямства, просто потому, что мы такие подвернулись, а вовсе не для того, чтобы победить. К победе они вообще поначалу относятся максимально индифферентно – несколько лениво выходишь вперед и лидируешь без борьбы, испытывая не азарт, а чувство глубокого комфорта и покоя. Зато потом, как-то незаметно-незаметно, соперники перестают совершать глупые ошибки, напряжение нарастает до точки кипения адреналина. Гладкий штиль, показное равновесие рушится. Отчаянные обходы со всех сторон, ловушки спереди и атаки сзади, самые натуральные оттирания с трассы и тараны последней надежды. Детки, что называется, разгулялись.

Здесь могут водиться айсберги

Давайте еще немного полюбуемся... "Титаник". Игрушечный, правда, но кому от этого легче? Все на месте – и леерное ограждение, и шезлонги, и цепи, и кнехты, и трубы, и спасательные круги, и палубный бассейн. Легкомысленные шезлонги и жизнерадостный бассейн, надо заметить, отбивают всякое желание петь хором "Энд зе спейсес би-и-итви-и-ин аз..." или что-то в этом духе. В воде с кружевом разноцветных теней болтаются радужные пляжные мячички.

Нелогичные, запутанные трассы в музее, по лестницам и эскалаторам, от мягкого блеска паркета в зале со скелетами динозавров до ужасающего сияния модели Солнца в центре внутреннего планетария, с противоестественными поворотами и массой тупиков, но сердце замирает от глубин красоты, в которые они ведут.

Дикий, дикий Запад – виселица и эшафот, отвратительные улочки, изрытые колдобинами, – нормально перемещаться можно лишь по деревянным тротуарам и крыльцу салуна. А по навесам? А по крышам? Трюкачество, одно слово. Но такому фотографически точному, почти что документальному Тумбстоуну его прощаешь без труда.

Может быть, вас не ослепляет внешняя сторона. Может быть, вам хочется большего. Но, поймите, у такой, на поверку оказавшейся откровенно эстетской аркады не может быть гнилых внутренностей. Может статься, в далеком будущем археологи, или, скорее, палеонтологи, раскопают бренный скелет Re-Volt'а и найдут у него пару изъянов. Или, что вернее, список недостатков на двадцати страницах убористым шрифтом уже завтра будет украшать мой почтовый ящик. Но это не помешает Re-Volt'у получить то, что ему причитается по праву. Потому что и на бронзовом, и на серебряном, и на золотом, и на платиновых кубках меня не оставляло ощущение, что после долгой и трудной дороги я вернулся домой. Радость гармонии, упоение совершенством. EXE

RE-VOLT

РАЗРАБОТЧИК Iguana

ИЗДАТЕЛЬ Acclaim

Ах да, чуть не забыл. "Маст хэв".

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

Windows 95/98, Pentium 200 (рек. Pentium II 266+), 32 Мбайта RAM (рек. 64+), DirectX 6.0, Direct3D-совместимый акселератор (4 Мбайта на борту; рек. ускоритель на шине AGP).

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ИНФОРМАЦИЯ

102 Мбайта на HDD.

СЛОЖНОСТЬ	средняя
ГРАФИКА	★★★★★
МУЗЫКА	★★★★☆
ЗВУК	★★★★☆
УПРАВЛЕНИЕ	★★★★★
СЮЖЕТ	★★★★☆

ИНТЕРЕСНОСТЬ 5.0

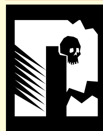


УЖАС НА КРЫЛЬЯХ

LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER

• Александр Вершинин •

“Интеънетоваъищи, нас деъжат за фоъменных идиотов! Натягивают носы, деъгают ухо сеъедки, активно вставъяют конечность в коъесо (наъаспев: ой, нога попаъа в коъесо-о-о). Они пъинимают нас за мъадшую гъуппу детского сада, неспособную отъичить бэтмена от ъобина. Когда я увидеъ вампиъа из “Соуъ Ъивеъ”, то не повеъил своим гъазным йабъокам. Ведь это чеъный пъащ!”



Письмо было подписано: “Ваш дедушка Ъенин. Объичитеъьный сентябъский тезис”. И знаете, оно открыло мне глаза! Как можно не заметить стройные линии огромного клюва, скрытые натянутым на шею передником? А драный, замаскированный под крылья черный плащ? Наконец, великолепные треугольные перепончатые лапы?! Да, ужас, летящий на крыльях ночи, вновь с нами, товаъищи.

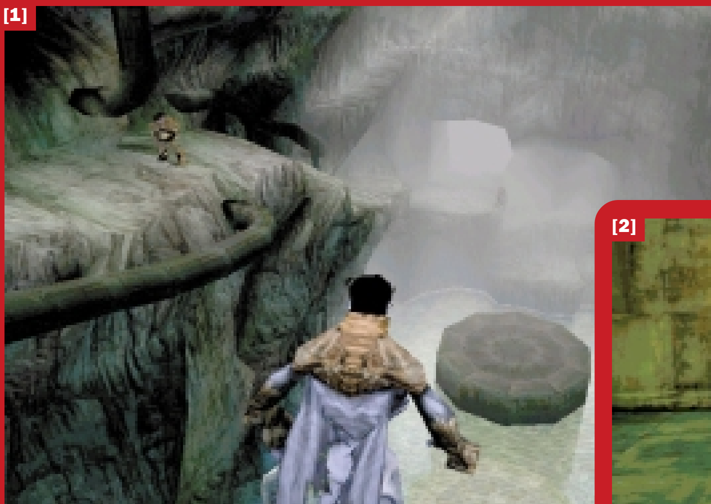
Короче, Склихасосский

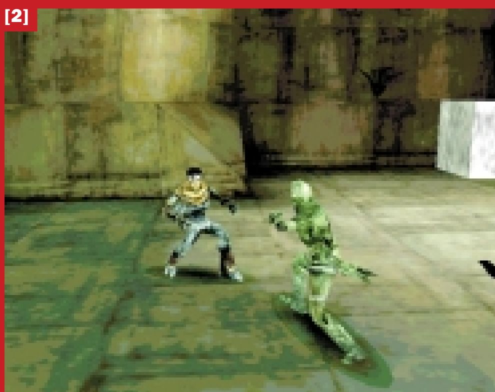
Беррregитесь, пррреступники, пррреступно пррреступившие пррределы пррриличий! Родные, зачем вы снова отравляете нашу жизнь бездарными портами хороших приставочных блокба$теров? О, сумасшедшие фабриканты игрушек (т.е. Кваги воплощенные), неужели вам действительно в лом зализать текстуры, увеличить количество полигонов на монстровье или хотя бы поменять проклятый бэйсиковый текст в меню? Думаете, можно спастись от неминуемого справедливого возмездия с помощью примитивного меню, призванного перековать постылые приставочные крестики-нолики в пристойные клавоклавиши? Ну ладно, попытка засчитывается. Чего только не сделаешь ради удобного управления! Расслабьтесь, отщепенцы. Можно курить.

Итак, они хотят, чтобы мы называли эту пародию на вампира “героем”. О’кей, малосольные. Пейте рассольчик. По их версии случившегося, Каин (тот, который когда-то любил щавель) в итоге принял титул Папы всех кровососущих. Спустившись в царство мертвых, он вытащил оттуда шесть жалких душонок, ставших впоследствии его наместниками и генералами в борьбе против человечества. Когда мирное население было частью пущено на бифштексы, а частью в расход, вампиры принялись преображать Землю. Для начала они сильно задымили атмосферу – дабы солнечные лучи не вызывали у их отпрысков прыщей и угрей...

А время шло, шесть лейтенантов Каина стали вождями шести кланов, создали собственных (!) чудовищных монстров. Да, время бежало, Каин и его лейтенанты стали изменяться. Первым всегда был господин, но однажды один из шестерки осмелился поспешить в своем процессе эволюции. Он получил уникальный дар – крылья. За столь мерзкий поступок Разиэль (Raziel) был низвергнут в царство духов, в ад, где должен был гореть вечно. Но неведомая сила решила иначе – и Разиэль (почти библейское имя, коллеги) начинает свой путь обратно. Путь к мести.

Рассказик, конечно, пафосный – хотя и невероятный. Чтобы карикатура на диснеевский персонаж оказалась могущественным вампиром?! Впрочем, посмотрите, как он глотает человеческие души, эротично оттянув слюнявчик. Словно вставший в стойку “Горнист” ветеран-алкоголик!





[1] Идеальное место для расправы с нечистью. Узкая тропинка, а внизу столь нелюбимая врагом вода. **[2]** Проблема с зомби в том, что они не хотят умирать. Если поблизости не окажется света, огня или воды, биться можно вечно...

Методы Мутабора Душесосущего

На взгляд со спины – типическая Л. (Лара, если не). Немного облезлая, слегка подгнившая, от-

ставшая от моды. На кривых ногах странные туфли, а руки явно перекачала. Зато, гнусная, стала бессмертной!

В Soul Reaver невозможно умертвить героя. Во-первых, он уже давно откинул ласты, а во-вторых, он может свободно путешествовать из мира духов в наш бренный и скучный. Зачем? Опять же, это прикольно. Приставка приставкой, но эффект искажения окружающего мира при переходе смотрится очень мило. Как только жизненная энергия Разиэля заканчивается, он большой ценной бандеролью прибывает обратно в измерение духов. Здесь нельзя манипулировать предметами реального мира – двигать камушки, пользоваться оружием, открывать двери. Зато сумеречная зона всегда поделится лишней душонкой с крылатым оборванцем вампиром. Благодать!

Драться приходится в обеих реальностях. Одной кнопкой, с серьезным сосредоточенным лицом, вышибая из клавиатуры спартаковский гимн или исполняя "Аве Мария" азбукой морзе. Но вот незадача, ваши противники тоже бессмертны! А как-то умерщвлять все-таки надо. Здесь и начинается обещанное веселье Soul Reaver.

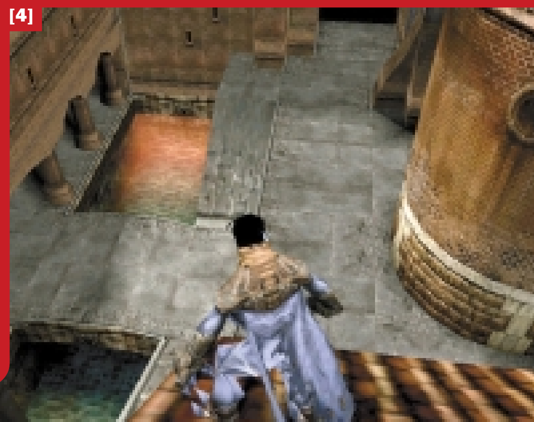
И почему все башковитые люди питают такую неприязнь к хорошей графике? Посудите сами, новый Legacy of Kain предлагает вам тысячу и один способ успокоить избитого до клинической смерти вампира. Если в руках ничего нет, Разиэль подходит, хватает противника и со всей дури бросает его прямо перед собой. Благодаря своевременной помощи самаритянски настроенного Разиэля его некоторые низшие собратья попали в воду (красивое, но быстрое тление), другие угодили в пылающий костер (красивое, суматошное воспламенение), а третьи оказались в губительных лучах солнечного света (красивейшее гниение на глазах у изумленной). Если есть время, можно просто сыграть противником в баскетбол. Следите лишь, чтобы не очнулся.

Следующий апгрейд – факел. Этого добра хватает. Подпрыгните и возьмите любой. Он освещает, им приятно лупить по башке. Наконец, факел отлично превращает растерявших сознание вампиров в кучки пепла, дым из трубы. К сожалению, при этом он гаснет. Можете продолжать драться палкой или снова запалить ее у ближайшего костра. Классно, ребята. Достаточно умно, чтобы понравиться.

Более изощренные способы умерщвления предлагают разнообразные посохи. Метод аналогичный: измордовать до бессознательного состояния, а затем насадить на посох, как на кол. Им – не нравится. Или метнуть издалека, притворившись, что в руке копье. Вампирам снова не нравится! Капризные животные...

Наконец, будет Soul Reaver, оружие финального апгрейда, магический артефакт массового поражения и море удовольствия в одном флаконе.





[3] В мире духов высший вампир может разглядеть чужие души еще в бренном теле. [4] Разиэль может не бояться прыгать с любой высоты — он единственный имеет такую удобную штуку, как крылья.

Маршруты вампирские

Для приличия стоит вернуться к порицанию – восхищение приставочными играми еще никогда не доводило до добра. Позвольте спросить, какой тьюринг (вы знаете, что Тьюринг был геем и его отравили детским цианистым калием?) делал систему save game'ов? Пожалуйста, покажите пальцем. О, запущенный случай. И давно вы живете в Рио-Негро? Татаро-монгольское иго уже свергли, дедуля. Теперь люди летают в космос, готовят еду во фритюрницах и спасаются там, где хотят. А вы при вызове любой игры телепортируете героя в одно-и-то-же-помещение – поначалу пользователь имеет все основания подозревать, что его сэйв – битый. Безжалостное решение заставлять каждого вызвавшего игру бежать через длинный коридор к телепортеру, выбирать одно из фиксированных конечных мест назначения, подписанных неизвестными даже ВИПу иероглифами... Вот вам добрый совет: совершите суицид. Выковыряйте сердце чайной ложкой. Вводить через пятку. Чтоб вы так сэйвились!

Если у вас нет колонок (аудио, ферштейн?), поставьте, пожалуйста. Soul Reaver (игра) представляет собой единую длинную миссию, вроде Tomb Raider (меланхолично сплевываю три раза, закусываю чесноком). Все необходимые пояснения (а без них действительно никак!) даются голосом, без субтитров. Практически каждая комната или зала оказывается ловушкой. Этакий тренировочный лагерь для мускулов вампира и мозгов пользователя. Приходится совершать головокружительные прыжки, двигать и поднимать тяжести, заниматься альпинизмом. Рано или поздно находится комната, в которой отчетливо осознаешь: мозг пасует перед этим извращением. Безжалостное истребление окрестных монстров приносит только некоторое моральное облегчение, но пройти не помогает. И проникаешься простой нежной любовью к игре "Сапер". Гениальное творение, а играющие в него секретарши – самые мудрые существа из всех нас. Вампира на них нет. EXE

LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER

РАЗРАБОТЧИК: Crystal Dynamics
ИЗДАТЕЛЬ: Eidos Interactive

Небольшой сборник умных и оригинальных идей, замаскированный под бульварное чтиво. Под толстым слоем акробатики и экшена сложно разглядеть философский склад Soul Reaver. Зато заставивший себя продраться сквозь наносные слои получит изрядную долю удовольствия.

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

Windows 95/98, Pentium 166 (рек. Pentium II 233), 32 Мбайта RAM, 4X CD-ROM, DirectX 6.1.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ИНФОРМАЦИЯ

При достаточно мощном процессоре игра великолепно идет в software-режиме, без акселератора.

СЛОЖНОСТЬ	средняя
ГРАФИКА	★★★★
МУЗЫКА	★★★
ЗВУК	★★★
УПРАВЛЕНИЕ	★★★★
СЮЖЕТ	★★★★☆

ИНТЕРЕСНОСТЬ 4.0

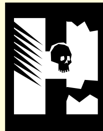


ШТОПОР В ДЕТСТВО

LEGO RACERS

Фраг Сибирский

Страх игры с логотипом "Лего" преследовал меня давно — с тех самых пор, как краем глаза удалось углядеть строительный сим на эту тему. Бр-р-р, долго еще потом являлось в глубоких ночных кошмарах видение целого мира из квадратиков со штырьками, нанизанными на другие квадратики со штырьками, — и строения, и машины, и пешеходы — коробки с квадратными ручищами, квадратными ножищами и намалеванными на втулкоподобных головах физиономиями.



ет, в принципе, против конструкторов как таковых я ничего личного не имею – каждый развлекается как может, в конце-то концов. Вот когда самомнение создателей такого конструктора плавно дорастает до создания собственного игрового отдела Lego Media, тогда жди беды... Главное удобство спешно собранного из цветных деталек мира – это отсутствие каких-либо привычных глазу визуальных радостей, таких, знаете ли, приятных мелочей вроде текстур и тщательно зализанной угловатости. Где вы видели текстуры на желто-красном безразмерном агрегате, формой чуточку напоминающем самолет? Разноцветные, идеально подогнанные кубики, кирпичики и скошенные пирамидки при всем желании не могут образовать изящного сглаженного контура. Резкие линии, сочетания несочетаемых кричащих цветов, нарочитый примитивизм и общая детсадовско-дошкольная направленность. Хм-м-м... хотя, знаете, это уже дурно попахивает искусством.

В любом случае, гоночной аркады на базе конструктора раньше вроде как не наблюдалось, а Lego Racers, как ни странно, – именно гоночная аркада. Хотя, возможно, правильнее охарактеризовать данную разновидность простым словом "гоночки". Знаете, есть такой консольный подотряд гонялок нарочито неуклюжего мультяшного вида, начало современной разновидности которого положено было Mario Karts. Все детское, крохотное, забавное – и в качестве средств передвижения почему-то уверенно лидируют картинги. На приставках "Марио картзы" и иже с ними успешно разводятся, процветают, приобретают ранг культовых и тихо отходят на консольные небеса в почете и уважении. Надо сказать, заслуженно – очень даже неплохие аркадные гоночки... Но на PC с этим делом дефицит пока круче, чем с приличными файтингами.

Право на вождение

О файтингах и проблемах перевода Tekken 3 на персоналки (спасибо Bleem'у за наше счастливое...) мы поговорим в следующий раз, а пока что – гоночки. Если кто забыл, на базе конструктора "Лего". Вообще-то, это касается исключительно машин и водителей – трассы, слава-те-господи, не из кирпичиков собраны. То есть пока не доросли до полной и тотальной ЛЕГОлизации, хотя, кажется, дорожные темы позаимствованы из оформления коробок этого самого конструктора.

Все водители, как водится, с головами-втулками и физиономией, образованной двумя точками и одной черточкой. Разумеется, себя, любимого, предварительно надо собрать. Процесс увлекательный до идиотизма... Очень походит на составление скина в Kingpin, занимающее вдвое больший промежуток времени, нежели сам дефматч. Богатый выбор голов – кроме глаз и рта ничего нет, но сколько вариантов этих глаз и этого рта!.. Бесплатно прилагаются усы, бакенбарды, бороды, монокли, темные очки – нормальные атрибуты любого уважающего себя резидента агентурной сети. Есть, кстати, очень симпатичная обнаженная (совершенно) черепушка – специально для подросших фанатов "Баек из склепа" и "Жутких часов с вампирами". К го-





[1] Кандидат на похищение зловещим летающим соусником.
[2] Получить здесь права не проблема. Дети, что с них взять...

лове положена каска, или утыканный шипами рыцарский шлем, или дико размалеванная ритуальная маска, или шляпа с высокой тульей, или пиратская треуголка, или хотя бы черная рэкетирская шапочка. М-да, попомните старину Фрагги – черные очки, космический шлем и пиратский камзол с безыскусным жабо... Ах да, еще нога деревянная.

Вот такой красавец на водительских правах. Деревянную ногу, правда, не видно, но вот шлем... Права, что характерно, настоящие (см. скриншотик), с натуральной фотографией идиотски ухмыляющегося изготовленного гонщика. Говорю же – жутко интересно.

Что касается сбора автомобиля, то есть мнение, что это подлая диверсия. То есть для того чтобы адекватно расправиться с возведением транспортного средства средствами "Лего" виртуального, неплохо бы пойти купить соответствующий набор и как следует потренироваться на кошках, в смысле – на деталях настоящих. А это, знаете ли, процесс утомительный и трудоемкий – долгие часы безуспешного пыхтения с высунутым от усердия языком. Вроде бы и просто все – шасси, основные блоки и сотня-другая декоративных надстроек из разных дорожных тем – а вот как это все скомпоновать, чтобы удовлетворить свое чувство прекрасного и заодно получить способную к передвижению повозку – это вопрос... Колеса от кареты, нагромождения турнирных флагов, копий и прочих рыцарских фенечек – средневековый вариант; этакая колесная птица с позициями для хвоста и клюва – магический. Есть и луноход, увешанный дешевыми нестреляющими пушчонками, и широкое шасси пустынного джипа, и всенепременный карт. Надстройки – по вкусу и желанию, но сверху неплохо бы прилепить что-нибудь скошенное для маломальской обтекаемости. Всю конструкцию положено тестировать в специально предназначенном для этого месте – скучно, товарищи! Где, как не в бою, опробовать полученный в результате бессонной ночи литой колесный монолит с узкой щелью водительской амбразуры!

Детские игры

Надо признать, что для диких, сработанных вручную, угловатых, незамысловатой сине-желто-красной расцветки агрегатов колесные приспособления Lego Racers смотрятся на редкость естественно. То есть налицо именно сработанные по кирпичику модельки, вышедшие на большую дорогу, и кустарным способом изготовленные втулкоголовые водилы на марше. Картинка весьма непринужденная – знаете, наверное, как бывает с этими детскими гоночками... Все на месте, но и без особых излишеств. Быстро, глубоко, сверхнасыщено красками, но глазу уцепиться не за что. Составляющих не замечаешь, как режиссерских изысков в мультфильме.

Главное достоинство простых и очевидных трасс – даже не их простота и очевидность, а весьма вольное обращение с уровнями высоты. Проще говоря – неровность. Вверх, вниз, снова вверх, перекошенный спуск, судорожно изогнувшийся подъем, в конвульсиях заглотнувший трассу искривленный туннель – и обрушивающийся водопад кричащих, сумасшедших цветов, ничуть не уступающих сине-красному, подпрыгивающему, гарцующему то на передних, то на задних колесах в сложном танго равновесия автомобильчику, такому же неприметному, как пожарная машина в березовой роще.



[3] Колдуем помаленьку. Бонус в действии.

Пирамиды, храмы, заливы с пиратскими кораблями под полосатыми парусами, чужие планеты, Арктика, средневековые замки, утыканные каменными идолами острова, и еще, и еще, и еще. Легообразная живность – неотягощенные текстурами аллигаторы, птицы и огнедышащие драконы. Замки из кубиков и обрушивающиеся в лаву красные кирпичики вагонеток... Коварные летающие тарелки, норовящие подцепить гравитационным лучом, огромные молоты, раскачивающиеся посреди туннеля, перекрывающие путь катящиеся камни – те самые аркадные ловушки, без которых никуда. Погребальная маска с призрачным зеленоватым ореолом на вершине пирамиды напускает проклятье фараона, и, надо заметить, воздействие злобного древнеегипетского заклинания, напущенного каким-то там тутанхамоном или еще каким рамзесом, подозрительно напоминает банальнейший drink&drive.

Все бонусы, как и следовало ожидать, в виде кирпичей – красных, желтых, зеленых, синих, белых. Кирпичи белые служат орудием апгрейда, превращая удар пушечным ядром, дарованный за кирпич красный, в лихой диверсантский прием – выстрел "кошкой" на конце длинного троса. Радикальный инструмент по сокращению дистанций... Радикальнее может быть только навороченный до последней степени ускоритель – подпространственная дыра, этакий абсолютный шорткат под тканью игрушечной реальности. Бомбы вместо разлитого масла, прочие приятные мелочи – белые кирпичи тут ценятся выше слоновой кости и становятся объектом всеобщей охоты. И вот еще что: так называемый звук и так называемая музыка заметны, что не есть хорошо для гоночной аркады. Заметны они главным образом потому, что очень, очень напоминают пищащие и курлыкающие эффекты из Super Mario Bros. на реликтовой восьмибитной "Нинтенде". Перестарались немного леговцы с поддержанием детской, тьфу, атмосферы.

Итак, выходим на финишную прямую: гораздо, гораздо веселее, чем можно было ожидать от мастеров такой самой скучной в мире вещи, как конструктор. Простота, наступающая на ноги примитивизму, а может, и гениальности, легкий детский наркотик под названием "Лего". Ко всей дружной семейке "Марио картзов" я неравнодушен и могу заметить, что Lego Racers весьма далек от звания среднего их представителя. Очень хорошая детсадовская гонялка для консолей, а для PC так и вовсе – лучшая. Во всяком случае, можно играть даже после абсолютного Re-Volt'а, а это о чем-то говорит... EXE

LEGO RACERS

РАЗРАБОТЧИК Lego Media
ИЗДАТЕЛЬ Lego Media

Хоть и детский, но наркотик.

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

Windows 95, Pentium 166 MMX (рек. Pentium 200), 32 Мбайта RAM, DirectX 6.0, 3D-акселератор, совместимый с Direct3D, 6X CD-ROM.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ИНФОРМАЦИЯ

210 Мбайт на HDD.

СЛОЖНОСТЬ	средняя
ГРАФИКА	★★★★☆
МУЗЫКА	★★★
ЗВУК	★★★
УПРАВЛЕНИЕ	★★★★
СЮЖЕТ	★★★★

ИНТЕРЕСНОСТЬ 4.0



СЕРДЦЕ ДРАКОНА

DRAKAN: ORDER OF THE FLAME



•Фраг Сибирский•

Мало какую животину на свете тиранят так, как беднягу дракона! Во-первых, его пихают во все мировые мифологии подряд, не спрашивая согласия и не выплачивая комиссионных, еще и обзывая при этом по-всякому. Во-вторых, из этих самых мифологий во множестве рождаются книги, фильмы, мультики, комиксы и детские раскраски (не обязательно в этом порядке). И тоже без разрешения и денежных отчислений.

То никто из нажившихся на драконьем горе даже и не подумает послать в тихую пещерку почтовый перевод, это еще полбеды. Вы подумайте о другом — в каком свете нынче выставляют это древнее и некогда гордое вымирающее племя абсолютных рептилий с пылающими глазами и огненным сердцем... Лично я — за злых драконов, таких, как толкиновский Смог. Добрая рептилия — это нонсенс, вроде того, озвученного Шоном Коннери красавца из фильма. У них и получился не дракон, а Шон Коннери с крылышками. Очень хорошие злые драконы у Маргарет Уэйс и Трейси Хикман, настолько хорошие, что их даже не портят драконы добрые. А вот всякие там “Драконьи всадники Перна” Энн Мак-Кэффри, пропагандирующие симбиоз и общее процветание видов... бр-р-р... Легкомысленные дамочки верхом на бедных животных — что может быть печальнее? Это я все к тому, что то и дело мелькающий на наших страницах Drakan наконец-то вышел в свет, и речь там, как всем уже известно, именно о странном альянсе леди и дракона.

Вопрос жизни и смерти

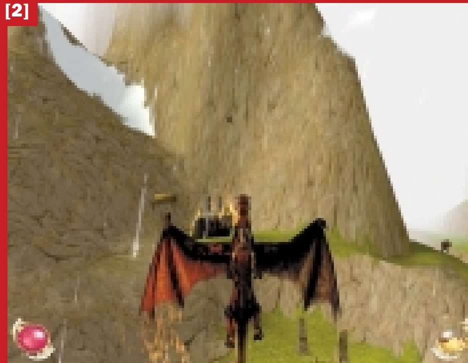
Меня вдруг заинтересовали глубинные причины союза между таким благородным и уважаемым животным и новоявленной Л.Крофт, царствие ей небесное (мечты, мечты...). Нет-нет, что вы, никаких посторонних инсинуаций. Просто, решив поохотиться за сюжетной линией (гиблое дело в FPS, но все-таки. Почтим молчанием недавний Shadow Man), я, уподобившись Уинстону Вульфу из “Криминального чтива”, взял записную книжку и аккуратно принялся выписывать: РИНН (ЖЕН.), ЭРАК (ДРАК.), НАВАРОС (ГЛАВ. ЗЛОД., ЗЛ. ВОЛШ.), 1 СВЯЩЕННИК (БЕЗ ГОЛОВЫ)... В общем, похищение братца и разрушение деревеньки я еще стерпел, а вот когда речь зашла о противостоянии древних рыцарей Ордена Пламени и Темного Союза, местного профсоюзного органа для злодеев, книжка с содроганием самопроизвольно захлопнулась. Скажем так: сочините сюжет сами, не ошибетесь.

Не судьба, видно... В этот раз, граждане, изящная история не будет скрашивать нам всех прелестей стопроцентного TPS, останемся мы с ним один на один. Придется еще заметить, что все разъяснения, как и что, проводятся в невероятно нудной форме, разговоры затянуты сверх всякой меры, а страницы объемистого фолианта об Эраке и его расе украшают вопиюще комиксоидные образчики концепт-арта. Ну да ладно, что это мы все о сюжете, да о сюжете... Давайте лучше о барышне поговорим.

Дамы — первые!

Ну, значит, она высокая, да, такая вся стройная, в кожаной такой тунике... Эй вы, там, потише! Стиль такой. Да, еще и с неопределенного цвета волосами и вполне зелеными глазищами. Умеет бегать, прыгать, перекатываться, плавать и... И все, собственно. То есть вот вам шутка: ни подтянуть-

[1]


[2]


[1] Вот это и называется — “войти в дракона”. Пейзажная зарисовка: Ринн, логово Эрака и две обещанные луны.
[2] И так будет с каждым!





[3] Головокружительно и смертоносно.
[4] Проблемы, сестренка?

ся, ни уцепиться за край пропасти данная особа не может. Остается только неуклюже прыгать и искренне надеяться, что прилетишь именно в намеченный пункт прибытия, и не куда-нибудь там еще. Объяснить такой эффект можно только заботой о здоровье молодых лароманов, коих разминочные упражнения виртуальных героинь приводят в неизъяснимый восторг.

Еще бы — по идее, она должна уметь за себя постоять. Так как на дворе фэнтези, то единственной гарантией девичьей безопасности остается мастерское и виртуозное владение различным подручным холодным оружием, как то: топорами, боевыми молотами, кинжалами, секирами, тяжелыми луками и двуручными мечами. Без молотка и секиры из дому — ни ногой! Ринн, в принципе, очень старается, но получается у нее пока, если честно, не очень.

Проблема в том, что умельцы из Surreal Software, что в Сиэтле, США, решили привнести в Drakan крутой-прекрутой РПГ-элемент: кучу оружия с интересными параметрами вроде AC и Durability. Кинжал по умолчанию — штучка вечная и смехотворно слабая, а все остальное — как повезет. То есть, конечно, все эти убойные молотки и топоры высших видов вполне соответствуют своему зверскому виду, вот только достаются все больше бэушные, потрепанные и подержанные топоры и молотки. А чего еще ждать, если чаще всего тот же топор извлекается если не из бревна, полена или колоды, то из основательно обработанного и зажатого в своеобразном прокатном станке индивидуума. Какая уж тут сохранность при подобных условиях содержания тонкого инструмента...

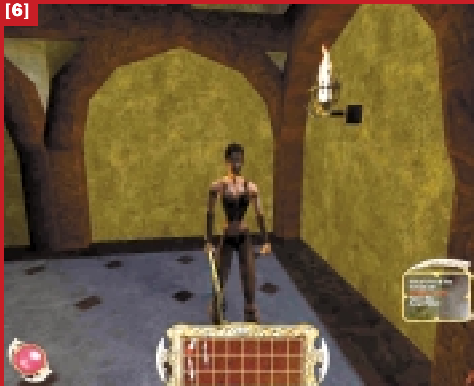
Но я отвлекся. Параметры холодного оружия, вполне адекватно проявляющиеся (даже и не пробуйте бить закованного в доспехи свина чем-нибудь более легким, нежели длинный рыцарский меч), это, может, и хорошо. Да еще такой интерфейс — загляденье просто... Поворачивается, значит, в разгар боя девица к нам физиономией, к врагам тыльной частью, как будто по плечу ее кто хлопнул. И с равнодушным видом ждет, покуда мы из появившегося окошка инвентории (чистая "Дьябла"... даже квадратики, понимаешь, похожие...) мышиным курсором оттащим предмет первой боевой необходимости к правому ее, девицы, кулаку, там оставим, а то орудие, что в кулаке этом было раньше, перетащим на свободное место в инвентории. Потом с чистой совестью можно грузить последнюю... ну, что-нибудь грузить, в общем. А быстрее никак не получится... То есть если топор ненароком взял и сломался в самый жаркий миг мордобоя, то заканчивать драку придется выставленным по умолчанию первобытным кинжалом. При этом вражьи морды обладают пакостным свойством злопамятно преследовать отбежавшую передохнуть и сунуть нос в инвентарь Ринн по всем углам и закоулкам. А если перед нами два бронированных свина? Об использовании лука с немагическими стрелами лучше вообще не помышлять. С магическими легче — они как-никак самонаводящиеся.

Кроме того, дамочка в упор отказывается признавать наличие у нее левой руки. Все настырно делает правой... Убегаем мы, скажем, от стаи мерзких ядовитых паукоскорпионов, хотим открыть решетку: Ринн аккуратно и неспешно убирает меч, хватается за рычаг, поворачивает его, неторопливо достает меч. Все, пошли заново загружаться. А, ладно, и хуже бывало — но зачем так тормозить-то?

И последнее — чтобы покончить с оружием раз и навсегда. Параметры-то из РПГ они перенесли, а вот про такую хорошую штуку, как скиллы, они же умения, они же перксы, напрочь забыли. Ринн-то мы не создаем, понимаете? И никакие способности у нее не растут. И удар каждым видом оружия всего один, без всяких там серий и комб. Всеми топорами, от самого маленького до самого здорового, она владеет одинаково неуклюже — этими жуткими замахами можно выносить разве что примитивных гоблинсов в шотландских юбках-килтах, да и то, если бить по ногам, — они в совершенстве владеют тонким искусством пригибаться в самый неподходящий момент. Молотком, правда, она орудует на удивление ловко, но против кого-нибудь со щитом... Не-е-е! А вот длинным мечом просто идеально — у здоровенного свина с первого удара можно откромсать изрядный кусок морды, после чего он побросает свои доспехи, щит и палицу и навсегда потеряет к ним интерес. Более удачливым всего лишь отрубает руки и ноги — смерть свинов от кровопотери наступает где-то в течение двух с половиной секунд.

Столько скринов уже было просмотрено, столько слов о графике сказано, что больше уже не хочется. Тусклая какая-то она, эта потерявшаяся за здоровенным списком выставленных на максимум опций картинка — ярких цветов практически нет, разве что только слабые переливы мягких оттенков желтого и розового на стенах пещер. Нет и радующих душу мелочей, ну, хотя бы гало вокруг факелов сделали, что ли... Всех спецэффектов





[5] Ну кто, ну кто так держит топор?
[6] А ниче, ниче... симпатишная. Не Ларка Крофт, однозначно.

– тени, сменяющие направление в зависимости от источника света, да небольшие кровавые потеки, украшающие место сражения. А вообще вот что: бои жутко походят на DBTS. Жутко. Только там врагов резали точечно, целенаправленно, а здесь – налетел и куда попал, туда и попал. Блоки, кстати, почти не используются, действует аркадный принцип “двигайся больше – проживешь дольше”. И о магии... хоть и семь спеллов, и красивые они, но во всем, что касается волшебства, Ринн такая же самоучка, как и в вопросе с холодным оружием. Мы – за профессионализм и узкую специализацию! Вундеркиндов нам не надо.

Участвует дракон

“Дракан” спасет дракон”, было сказано в одной потаенной частной беседе двух сотрудников... хмм... “конкурирующих” изданий. Или конкурирующих “изданий”? Ладно, неважно. Факт остается фактом – Эрак олицетворяет собой все лучшее, что есть в Drakan.

Он прекрасен. Красноватый благородный динозавр с перепончатыми крыльями, даже на вид свирепый и голодный. Как я надеялся, как я надеялся, что дракоша сожрет главную героиню во время первой встречи и довольно-таки... хм-м... эротически, понимаешь ли, напряженной беседы. Хорошо, хорошо, обойдемся без грязных намеков. Да и Эрак, знаете ли, далеко не Шон Коннери. Но по-своему красив – старый боец, покрытый шрамами. Когда он отрывается от земли, весьма средненький TPS приобретает почти эпический размах. Огромные открытые пространства, распростертые до горизонта, до самых горных цепей с сияющими льдом вершинами, теряющимися в облаках, быстро текущие, восхитительно прозрачные реки и массивные деревянные постройки, висячие мосты и ступенчатые водопады. Дрожащая завеса каскадов падающей воды мелькает слева, быстрый переворот, небо и земля снова и снова меняются местами, разворот на расправленное, полупрозрачное от натяжения крыло, нырок вниз, к реке, быстро над старой церквушкой с провалившейся крышей, и сразу – на взлет из каньона. Небесный зверь быстр, небесный зверь свободен, небесный зверь опасен, очень опасен.

Дыхание дракона – это все те спецэффекты, которых не хватало на грешной земле. Пламя в небе, точные плевки, похожие на кометы, и блокирующее подступы огненное дыхание, очень напоминающее действие напалмового огнемета. Кажется, даже запах чувствуешь – ну, знаете, такой, немного бензиновый... Люблю запах драконьего дыханья по утрам, как говорится. Враждебных тварей хватает и на земле и в воздухе, и пылающие туши черных драконов низвергаются в водопад, охваченные огнем гоблинсы и свинопотамы носятся кругами и умирают в страшных муках. Чем дальше, тем здоровее наземные враги, и тем с большей страстью они взирают на происходящее в облаках и желают принять в том участие. С зенитчиками у нас разговор короткий – живо вылетают из своих турелей с поджаренной задницей. Здоровенные тролли, метающие каменюки, заменяют здесь полевые гаубицы, по маневрирующей цели никогда, ну просто никогда не попадают.

Поведение дракона в узких пещерах напоминает сценку “прорыв огнеметных танков через потемкинскую деревню”. Бр-р-р... лучше уж не вспоминать. Достаточно заметить, что в этом случае все общение между Эраком и Ринн сводится к сакраментальному “уйди с дороги, дура!”.

Собственно, осталось только урегулировать вопрос взаимоотношений леди и дракона. Они очень простые: всюду, куда Эрак может пролезть, дамочка его пихает, потому как драться нормально не умеет. По этой же причине она чуть что истошно орет “Дракоша, ко мне!” или призывает своего чешуйчатого питомца идиотским посвистом, на каковой постеснялся бы откликнуться любой уважающий себя коккер-спаниель. Но зрелище садящегося прямо на голову участников драки дракона, закрывшего солнце или обе луны багровыми тенями крыльев, твердо намеревающегося “конкретно разобраться на месте”, стоит того, чтобы с идиотской, приклеенной к физиономии улыбочкой сносить все ее бесчисленные упущения и недостатки, дожидаясь той заветной секунды, когда в дело вступит дракон. EXE

DRAKAN: ORDER OF THE FLAME

РАЗРАБОТЧИК Surreal Software
ИЗДАТЕЛЬ Psygnosis

Кажется, дракон все же спас. Во всяком случае, твердо укоренившаяся традиция “наш ответ TPS’ам — 3,5 и ни баллом больше!” оказалась вдруг сломана. Но знаете что... если бы в игре был только один дракон, к каждой строчке прибавилось бы еще по полбалла. Кроме музыки. Она тут идеальна.

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

Windows 95/98, Pentium 233 (рек. Pentium II 400), 32 Мбайта RAM (рек. 64), Direct3D-совместимый акселератор (рек. TNT или Voodoo 2), 8X CD-ROM, DirectX 6.0.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ИНФОРМАЦИЯ

300 Мбайт на HDD.

СЛОЖНОСТЬ	средняя
ГРАФИКА	★★★★
МУЗЫКА	★★★★★
ЗВУК	★★★★
УПРАВЛЕНИЕ	переопределяемо
СЮЖЕТ	★★★☆

ИНТЕРЕСНОСТЬ 4.0



О ПТИЧЬЕМ ПОЛЕТЕ

3D ULTRA RC RACERS

•Фраг Сибирский•

Если не обращать внимание на патетические "три дэ" и "ультра", если попросту забыть о них, то перед нами название игры, первые две буквочки которой (RC, не так ли?) недрогнувшей железной рукой записывают творение "Сьерры" в свежеобразовавшуюся графу "клоны Re-Volt'a". Почему? — да потому, что RC значит "Radio Control", или, если по-нашему, р/у, "радиоуправляемые". А все, что с р/у связано, отыне и вовеки будет прочно ассоциироваться с Re-Volt. Лучше уже не будет, ребята.



Впрочем, буду справедлив: радиоуправляемые машинки в качестве главных героев — это все, что объединяет экспонат #1 и экспонат #2. RC Racers являются полноправным представителем потихоньку вымирающего подотряда "гоночки аркадные, транслируемые (на наши мониторы) с высоты птичьего полета". Когда-то, во времена Micro Machines, подотряд буйно цвел и вкусно пах, а нынче неуклонно сползает в черную бездну забвения. А жаль. Основными проблемами данного племени, если вспомнить ту же Excessive Speed, являются полное отсутствие перспектив и внутривидовое кровосмешение. Куда, ну куда девать акселерированные эффекты на узкой дорожке с крошечными, с трудом различимыми вооруженным глазом машинками? А два произвольно взятых соплеменника будут копировать друг друга целиком и полностью до таких мельчайших деталей, что и "клонами"-то их обозвать никто не посмеет. Есть, конечно, еще "Мехосома"... ха-ха, уже смешно, правда? Но р/у и мехосы плохо, очень плохо совместимы.

Шаблонная заготовка

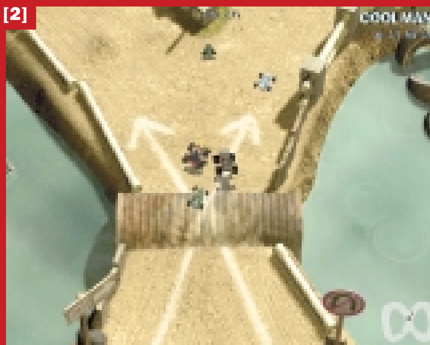
Так что сейчас речь пойдет о стандарте, полностью шаблонной top-down-гонке. Ни о каких трехмерных акселераторах она и слыхом не слыхивала, поэтому минимальные системные просто смешны; о тяготах жизни в однообразии не задумывалась, а потому в ней нет ничего, что не присутствовало бы в стареньком Ironman'е или культовой Rock'n'Roll Racing. Дороги, машинки, бонусы — все штампованное, без малейших признаков оригинальности, и в этом главная беда RC Racers. Увы и ах.

В принципе, один светлый моментище все же есть, но о нем чуть позже. Дело в том, что касается он больного вопроса взаимодействия между игрушечной машинкой и игрушечной же дорогой; а болен этот вопрос потому, что в остальных "птичьих" (или "тараканьих") гонках он самым наглым образом игнорировался. Так что для начала придется осмотреть и машины, и дороги.

"Дорог" восемь — холодно застывшие прерентенные кольцевые трассы. Проработанные до последней тени, до последней неровности поверхности, и — такие же банальные. Несмотря на кучу деталей и стильное исполнение, все восемь треков неуклонно сливаются в один. То есть, конечно, можно отличить кладбище от поля для мини-гольфа, но вот попробуй-ка отличи это самое поле от двух-трех других лужаек... Дорожка в грязи, дорожка по травке, дорожка в песке — вот и все, что фиксируется глазом. И это при том, что идеальны даже указывающие направление меловые линии. Красивые они, эти трассы, но какие-то пустые и бесцветные, точно фальшивые елочные игрушки.

То же самое касается и машинок. Грузовичок-монстр, классическая радиоуправляемая "торпеда", легковушка и багги — вы тысячу раз видели этот набор. Несколько фиксированных расцветок на выбор ненароком вызывают в душе мучительную тоску по Rock'n'Roll Racing. Автомобильчики симпатичные, с джентльменским набором плоскостей, разве что какие-то неяркие и с вялыми, безжизненными, антеннами. Нет того озорного подрагивания, той веселой цвет-

[1]


[2]


[1] Живительная влага — не для нас. Еще пираты всякие под ногами путаются... [2] Грузовики-монстры: прыжки в длину.





[3] На кладбище. Так страшно, что все разбрасываются динамитом на нервной почве. [4] Кровожадные-живущие-на-газонах-гномы-динамитчики в засаде.

ной шашечки сверху, что делают антенну каждой из машин Re-Volt'а полноценным живым существом.

Гномы-убийцы

Так вот, единственная самобытная черта RC Racers состоит в том, что грузовики-монстры и легковушки, торпеды и багги, чувствуют дорогу, чувствуют каждую кочку и каждый изгиб и ведут себя соответственно. На обезличенной строительной площадке легковушка, заскочив ненароком в ковш бульдозера, выписывает по его вогнутой поверхности неплохой номер из арсенала экстремальных скейтбордистов — крутой разворот боком к земле. На верблюжьих горбах песчаных насыпей грузовичок совершает такие прыжки, нырки и ужимки, что прощаешь ему нелепую расцветку и дурацкие клыки под передним бампером. Каждый бордюр, каждый выступ, каждый наклон — почти как мехосы. Имеется и обратный эффект: дорога реагирует на машины. Вода — главный враг электрических автомобилей — удручающе статична, но исправно плюется всплесками и брызгами, пока отчаянно искрящий багги силится выбраться из лужи. На спешно сработанном деревянном настиле эффектно прогибается под колесами незакрепленная доска.

А вот и предметы обоюдного восторга: дорожные и внедорожные подлости, они же фиксированные ловушки. Лягушки и черепахи, выползающие на проезжую часть, гадкая псина в будке, хватающая автомобильчики зубами, слизистые привидения, выползающие из склепов и приводящие в негодность дорожное покрытие. Все это, конечно, уже заплесневело, но кровожадные-живущие-на-газонах-гномы-динамитчики откровенно порадовали. Да, прямо так и произносится — кровожадные-живущие-на-газонах-гномы-динамитчики. Что делают? Живут на газонах и швыряются динамитом, собаки.

Верховая езда

А теперь об этом... как его... о геймплее, что ли? Геймплей есть, но это очень простой геймплей, если вы понимаете, о чем я. Противники не злобные и не хитрые, не наивные и не коварные, не то чтобы очень скучные, но и не особо опасные, не изящные и не примитивные, не азартные и не тупые, не хитрые и не злоб... Стоп, это уже было. В общем, никакие они, все те же фальшивые елочные игрушки. А так как они не коварны, не сильны и не хитры, то простота RC Racers становится опасной для жизни, в смысле, просто убивает. Восемь треков в самом крутом из чемпионатов на втором (и последнем) уровне сложности удалось победить за время меньшее, чем заняло написание вот этих бессмертных строк. Нельзя сказать, что оно заняло очень уж много...

Главная тактика поначалу состоит в пристраивании себя, сладкого, в хвост летящему на всех парусах косяку, ведомому искусственным интеллектом, и в перманентном поливании несчастного интеллекта ракетами из подхваченных с дороги бонусов. Бонусы, кстати, с садистским упрямством размазаны по трассе так, что перед каждым подбором перед нами встает философский вопрос "дорога или ракета?", постепенно переходящий в категорию вечных. Или бонус, или скорость. Вечером скорость, утром бонус. Утром бонус, вечером скорость. Вот так-то...

А первое место качественно сохраняется минами, разлитым маслом и ускорителями. Так как поведение вражин абсолютно предсказуемо, поймать гада на мину труда не составляет. Единственное, чего надо в таком случае опасаться, — это ракеты. Ох уж эти ракеты!.. Когда какой-то доброжелатель сказал сьерровским изобретателям, что неплохо было бы сделать ракеты самонаводящимися, слово "самонаводящиеся" не следовало понимать так буквально. Выпущенная ракетулька без труда следует за захваченной целью, аккуратно вписываясь во все повороты, на протяжении половины трассы и всегда поступает по месту назначения. Баланс красивый, но такой он нам не нужен!

Мой едва ли не лучший друг Господин ПэЖэ (не пугайтесь, он все равно это не прочтет. Правда же, старичок?), когда говорить не о чем, обращается к сюжету. Я же от бессилия набрасываюсь на звук и музыку. Тут они такие, что поначалу просто не верится. То есть кому-то надо подойти и прямо тебе объяснить, что вот это пищание — звук, а вон то шелестение — музыка. На PC-скрипере, кажется, все было куда лучше.

Вот и все... EXE

3D ULTRA RC RACERS

РАЗРАБОТЧИК: Sierra

ИЗДАТЕЛЬ: Sierra

Так себе... откровенно так себе. Предельно простенькая гоночка, пусть и с парой Веселых Моментов. Но Веселые Моменты — они того... не доблесть... они в любой игре есть. Почти в любой.

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

Windows 95/98, Pentium 90 (рек. Pentium 133), 32 Мбайта RAM, SVGA (600x800x256), 6X CD-ROM, DirectX 6.1.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ИНФОРМАЦИЯ

50 Мбайт на HDD.

СЛОЖНОСТЬ	легкая
ГРАФИКА	★★★☆
МУЗЫКА	★★☆
ЗВУК	★★☆
УПРАВЛЕНИЕ	★★★☆
СЮЖЕТ	★★☆

ИНТЕРЕСНОСТЬ 3.5

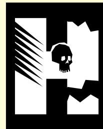


ТАКАЯ ВОТ МАГИЯ...

XTOM 3D

• Игорь Обухов •

В наше время осталось не так уж много людей, которые помнят, что такое Настоящая Аркадная Стрелялка... Ибо нынче в аркадный жанр тянут всё подряд, сваливая в кучу все игры, где дается несколько жизней. Настоящая же Аркада — это... Нет, лучше, чем в юбилейном, сентябрьском, номере, не скажешь — см. Словарь!



Настоящая Стрелялка, друзья, не требует идеи, смысла, сюжета и сторонней цели. Все это в первую секунду игры уходит на второй план, а к третьей секунде (если доживете) забывается совсем. Но... в эпоху бюджетов, ускорителей и больших корпораций стрелялка стала невыгодной. Если она хороша, то ее хватает на годы. Я до сих пор периодически запускаю эмулятор MSX и десятилетней давности игрушку Aleste, а задача корпорации обычно состоит в том, чтобы заставить человека, купив игру, к следующей неделе купить новую.

Но – хватит о грустном.

Случилось радостное! Наконец-то появилась приличная стрелялка! Я говорю об XTom 3D. Суть ее, как и завещано предками, – убить их всех раньше, чем убьют тебя. Суть ее – смерть игрока наступает от любого точного в него попадания (увы, в последнее время такой архиправильный подход встречается все реже и реже). Суть ее – потренировавшись, можно пройти первый уровень, а напрягшись как следует, миновать второй и дотянуть до конца третьего. И это, как бы странно для несведущего уха ни звучали основные положения Настоящей Аркады, перечисленные выше, не вызывает чувства собственной неполноценности. Наоборот, переход на четвертый уровень дает ощущение неземной крутизны. Почему? Да потому что это СТРЕЛЯЛКА! С первой же секунды надо действовать максимально активно, при этом к середине уровня возникает ощущение, что на тебя ополчился весь мир. Но – прочь посторонние мысли! Красивейшие спецэффекты теряют свое эстетическое значение и превращаются просто в еще одну реалию жизни. И лишь окончательно сгинув, можно перевести дух и проанализировать увиденное...

Что же это такое

А это одна из немногих игр того плана, где удалось удачно перейти от плоского вида сверху на трехмерный вид сзади сверху. Минимум кнопок (чтобы не запутаться), максимум реакции. Трехмерно все. Опять же, все очень натуралистично – подбитый враг дымится и, неспешно сваливаясь в штопор, падает, или красиво взрывается, если его добить. Про красоту взрывов трудно сказать что-то конкретное. Во время игры не до них – чего он стоит, этот красивый взрыв, если в тебя летят с десяток ракет, пара десятков сгустков плазмы и молния, не считая мелочевки и тех, кто все это выпустил. Кстати, исключительно в духе древнего жанра: враги, если и имеют какой-то интеллект, то вы ни за что не заметите их ума сразу – ибо они стараются летать по строго заданным траекториям.

Как и положено действительно хорошей стрелялке, XTom 3D идеально сбалансирована. А как еще можно назвать явление, когда ситуация на экране называется “Бой в Крыму, все в дыму и ничего не видно”, нет практически ни секунды, чтобы расслабиться, но зато



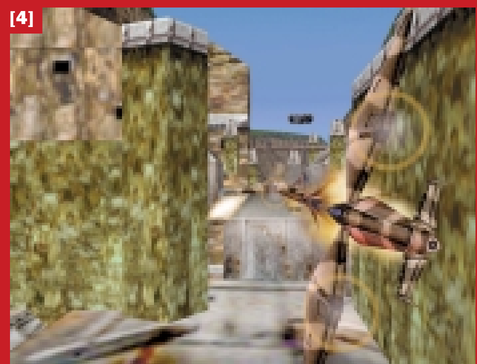


[1] Жаль, что такие красивые взрывы можно разглядеть только на скриншоте. **[2]** Суперштопор вскроет любую вражью консервную банку.

есть стойкое ощущение, что все под контролем и враг будет повержен?

Но человек слаб, даже прожженный аркадник, такой концентрации всех ресурсов организма долго не выдержишь, все равно сломаешься, поэтому на уровнях предусмотрены этакие "островки отдыха" — враги вдруг куда-то исчезают, и вы можете слегка расслабиться, поднакопить энергии.





[3] Корейская аниме — явно не настоящая. [4] О сколько нам открытий чудных...

Маленькая реминисценция

Когда-то, когда три с половиной мегагерца на 8-битном процессоре воспринимались как верх крутизны компьютера, жили-были две почти совсем забытые в наше время игрушки фирмы Compile: Zanac 2 и Aleste. Все было просто, вид сверху, прокручивающийся вниз экран, несметные полчища врагов, но что-то в этих играх не давало оторваться от них до полной победы или полного истощения организма.

С тех пор человечество делало несколько попыток создать на "персоналках" нормальную стрелялку, похожую на классические аркадные автоматы, достаточно вспомнить Space Goose, Xenon, сравнительно недавний Tyrian... Но ни одна из них не смогла даже приблизиться к Aleste. Может быть, создателям этих игр казалось, что гибель истребителя от первого же попадания отпугнет игрока?..

Но только не в этот раз! XTom 3D! — и теперь мне есть чем заняться на ближайшие десять лет (или до появления новой Настоящей, whichever comes first).

Технологическая магия

Вы удивитесь, но в XTom "почти есть" сюжет (специально для тех, кто без него никак). На планете Эльфирия завелись злобные гады, которые используют магию в военных технологиях для захвата власти над миром. Но непомерное выкачивание магической энергии привело к нарушению экологического баланса (экология у буржуев — очень популярная тема, за нее и человечество уничтожить не жалко, не то что пару тысяч монстров). А потому в какой-то гряде вдруг окопались злющие враги. Задача: долететь и истребить.

Тип "летала" выбирается один раз, перед началом игры, потом его вооружение апгрейдится в полете. В этом месте в игре странным образом оказалась деталька из РПГ. При убиении каждого врага удлиняется синяя полоска вверху экрана. Когда она максимизируется, случается апгрейд, совсем как в РПГ: увеличение опыта приводит к переходу на очередной уровень. Кстати, в подсказке, которая почему-то живет в опциях, так и написано, что это Опыт.

Доступны три персонажа. Первый – парень с традиционным для жанра истребителем. Второй – милая девушка. Летает она, вы не поверите, на самой натуральной ступе, на каковой рассекала наша уважаемая Баба Яга. Разве что у девицы с огневой мощью получше. Третий персонаж – киборг, нечто типичное для PC-стрелялок.

Если нажать и подержать первую кнопку стрельбы, начинает накапливаться энергия. При ее отпускании мощный луч сносит почти всех врагов на своем пути. Бомба... Это особая песня. Их всего три (если не добудете в бою еще). Но каких! Нажатие второй кнопки стрельбы приводит к выстрелу чем-то таким, что усиленный луч базовой пушки кажется обычным фонариком. Скажу только, что с трех удачных "бомбометаний" большинство боссов мрут, даже не пикнув. Жаль, барышне бомб не дают.

Кстати, вам никогда не приходило в голову, почему в большинстве игр цивилизации, знающие секреты антигравитации, умеющие строить супермощные лазеры и почти непробиваемую броню, так и не смогли додуматься до самонаводящегося оружия? Так вот, в XTom оно есть. Пулемет у парня, например, довольно эффективно сносит неосторожно приблизившихся гадов. Да и у девицы есть нечто похожее.

Короче!

Двумерная стрелялка в трехмерном пространстве, отличный баланс всего, что только можно пожелать, в сочетании с характерным для жанра изобилием и разнообразием врагов. Радует, что при некоторой сноровке можно пройти несколько уровней, пользуясь только базовой пушкой, без усилителей и апгрейдов.

Правильное построение сюжета снимает массу проблем – не надо разбираться, с кем и ради чего идет война, не обидится ли какая-нибудь страна-участница мордобития (скажем, Корея (южная) и лично Jamie Systems Development, сделавшая это чудо)...

Ну ладно, я уже отдохнул, уже не мелькает ничего перед глазами. Пора все же научиться летать киборгом. Просто нужно набрать побольше энергии, и...

EXE

XTOM 3D

РАЗРАБОТЧИК Jamie Systems Development
ИЗДАТЕЛЬ Jamie Systems Development

Прекрасная игра для тех, кто помнит настоящие... гм... стрелялки или хочет понять, что же это такое.

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

Windows 95/98/NT, Pentium 200 (рек. Pentium II), 32 Мбайта RAM (рек. 64), 2X CD-ROM, OpenGL-ускоритель.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ИНФОРМАЦИЯ

Для работы в высоких разрешениях нужен современный ускоритель — второго или третьего поколения.
Официальная Интернет-страница игры: www.jamie.co.kr/xtom3d/index.html.

СЛОЖНОСТЬ	высокая
ГРАФИКА	★★★★☆
МУЗЫКА	★★★★
ЗВУК	★★★★
УПРАВЛЕНИЕ	★★★★☆
СЮЖЕТ	★★

ИНТЕРЕСНОСТЬ 4.0



ВОИНЫ НАВСЕГДА

TOURNAMENT OF WARRIORS

Михаил Судаков

Кое-кого жизнь ничему не учит. Однажды наступив на грабли, сделать вид, что ничего не произошло, и смело шагать в будущее с широко раскрытыми глазами? Навстречу новым препятствиям? Мне такого мазохизма не понять. Все та же странная любовь к слову "warriors", все тот же "фирменный" почерк и профессионализм, оставляющий желать лучшего... Все то же самое. И что — они надеются это продать? Удачи.



Помнится, году эдак в 97-м великий и ужасный Мотолог, отрецензировав достаточно красивый, но ужасно бестолковый файтинг Time Warriors, понадеялся: освоят ребята motion capture, подправят звук, персонажей оставят такими же и выпустят в свет Time Warriors 2. Безумные продажи и "Наш выбор" гарантирован.

"Ребята" освоили в лучшем случае The Character Studio (программная замена motion capture, так сказать), бойцов испохабили, а звук... Ничуть не изменился. И получилось из всего этого такое!.. Положа руку на сердце, я бы предпочел на это не смотреть. Но ведь вы все равно меня не послушаетесь, а потому — читайте дальше.

Гены — в дело

А базу под игру подвели новую, научно-фантастическую. Какая-то секретная организация в Гималаях... "Человечество отжило свое, на его место должна прийти новая раса!!!" Собрали турнир, пригласили лучших бойцов со всего света, а гены победителя пойдут на создание клонов. Бред обыкновенный, одна штука. И бойцы, как всегда, самые лучшие, и организация — самая что ни на есть секретная. Есть сюжет, нету сюжета — один черт.

Теперь — по порядку. Что в Silmarils сотворили со своей и так далеко не лучшей игрой. Много чего. Ох, много! И плохого, и еще раз плохого. А иногда — просто ужасного.

Персонажи. Из красочных и харизматических "воинов во времени" они превратились в странной наружности существ — несимпатичных, убогих и крайне тупых (про AI — ниже по тексту). Character Studio явно изучался впопыхах — результат соответствующий. Кое-что удалось, факт. Несколько захватов, пара ударов... Вот и все. Остальное — та же самая несуразица, что имела место быть в Time Warriors. Описывать? Не буду. Я же говорил — глаза б мои не видели.

Проработка моделей "лучших из лучших" где-то на уровне FX Fighter'a (Самый Первый Полностью Трехмерный Файтинг на PC). Это при том, что арены на удивление неплохи. Эдакий странный контраст — симпатичные трехмерные декорации и нечто квадратное, буратиноподобное в роли актеров. На подсознательном уровне воспринимается как: что-то здесь не так, ей-ей! Немного поиграв и посмотрев режим Demo, начинаешь понимать, что именно. Буратины, даром что уроды, еще и... Я сказал — тупы? Сказал. Лишь добавлю: безнадежно.

Оговорка по Фрейду

В меню игры присутствуют два таких пункта: "Player vs CPU" и "Player vs AI". Улавливаете? Компьютер не то что не блещет интеллектом — AI тут не пахло по определению. Не стоит, наверное, упоминать такие банальные вещи, как бесконечные и бессмысленные прыжки, добивания пустого места, нежелание повернуться к противнику лицом и проч. Самое смешное — это то, как единственный плюс игры





[1] Лазеры — мерзкая штука. [2] Сейчас последует пинок. Кто-то упадет с обрыва.

обернулся катастрофой для убогого AI. Классика, чес-слово!

Люди явно играли в Virtua Fighter 3. Людям явно понравилось. На стандартные круглые (или квадратные) арены после 3-го Fighter'а решиться очень сложно. Совесть замучает. Там – японский зимний сад, там – плывущий по реке плот, там – Великая китайская стена. Там один боец может стоять на вершине лестницы, а другой – у ее основания. В Silmarils подумали-подумали и решили: аренам неправильной формы – быть! И даже сделали – пусть с оригиналом и сравнивать смешно, но все-таки сделали!





[3] А вот так здесь уходят от дистанционных атак. [4] То ли он его душит, то ли еще что... Не понять.

Вот только программисты искусственного интеллекта с такими аренами справиться не смогли. Большинство боев заканчиваются падением одного из противников в бездну. Попытался выполнить "захват с перепрыгом" – упал, телепортнулся – упал, захотел добить – еще раз упал. Вентилятором снесло – снова упал! Граждане, это цирк!! Это даже смешнее, чем MK4 со своей деланной жестокостью. А на аренах иногда встречается какое-нибудь, пардон, западло вроде падающих сосулек или палящего во все стороны лазера... Держи меня, братва, не утерплю ведь!!!

Контроль

Про управление разговор особый. Последний раз я встречал такое издевательство в покойной (надеюсь) WCW Nitro, которую УЧУ обошел стороной и правильно сделал. Та же самая задержка между нажатием клавиши и действиями бойца чуть ли не в полсекунды – и после пяти минут игры продолжать не хочется совершенно. Из других "приятностей" – отсутствие блока, практически полное отсутствие комб (а те, что есть, – ниже всякой критики), броски могут выполняться с почти что двухметрового расстояния, а перемещение в 3D реализовано в виде какого-то танца вокруг изумленного противника.

Просто подойти к супостату – и то проблема (очень медленно), а подбегать – стыдно. Страусы так бегают. Единственное, за что можно похвалить комрадов из Silmarils, – так это за отдельно проработанное управление для 2- и 4-кнопочных геймпадов. Все удары, кстати, прописаны в файлах с расширением "asc" – кому интересно, может покопаться. Я не стал.

Ну и разнообразнейшие приколы со спецударами – в ту же кучу. Один идиот выстреливает из груди целый веер каких-то синих штуковин – если повезет, то противник умирает сразу же. Обычно не везет, и все выстрелы проходят мимо. Другой отчаянно косит под Рэйдена и обожает телепортироваться. Куда его, беднягу, только не заносит! И на другой кусок арены, и прямо перед разъяренным противником, и... Про обрывы я уже говорил. Причем телепортация занимает примерно две секунды, так что заканчивается все для новоявленного бога молнии весьма и весьма печально.

Тренинг

Зато меню в Tournament of Warriors – громадное. Масса режимов тренировки – тренировка персонажа, тренировка AI, тренировка обычная... Есть теоретическая возможность так вышколить своего любимого бойца, что, выпусти его на арену – всех на части порвет. Похожий режим – с сохранением и последующим восстановлением файлов с изрядно поумневшим AI – был и в VF2. Только там мне не предлагали начинать с полного нуля. Тем более что перепрыгивать ямы и держаться подальше от краев ринга его все равно не научишь.

В этом меню даже HELP имеется (засунуть его в саму игру, конечно, никто не догадался). Список всех ударов и спецприемов. По каждому бойцу, с рисованным изображением оных на заднем плане. Рисунки, кстати, выглядят очень даже ничего, в отличие от трехмерных моделей.

Вывод будет однозначным. Я сказал "цирк", но теперь каюсь – погорячился. Такой развлекухи не встретишь больше нигде – куда там несчастным клоунам и акробатам. Tomb Raider'овские клоны у ребят получаются из рук вон (Asghan видели?), но файтинги не получаются вообще. За сим выскажу следующее скромное пожелание – пусть фирма Silmarils разучится работать с Character Studio, перестанет увлекаться VF-клонами и навсегда забудет слово "warriors".

Короче – надеюсь, что Time Warriors 3 не появится на свет никогда. EXE

TOURNAMENT OF WARRIORS

РАЗРАБОТЧИК: Silmarils

ИЗДАТЕЛЬ: Silmarils

Некрасиво, тупо и вторично. Пародия на VF3, Tekken и MK одновременно. Руки прочь от файтингов, Silmarils!

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

Windows 95/98, Pentium 166 (рек. Pentium II 300), 32 Мбайта RAM (рек. 64), 2X CD-ROM (рек. 16X), Direct 3D- или Glide-совместимый ускоритель.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ИНФОРМАЦИЯ

12 Мбайт на HDD.
Сетевая игра по IPX/SPX, TCP/IP, Modem и Serial Cross Cable.
Официальная Интернет-страница игры: www.silmarils.com/eng/jeux/tow.htm.

СЛОЖНОСТЬ: высокая
ГРАФИКА ★★★
МУЗЫКА †
ЗВУК ★★★
УПРАВЛЕНИЕ ★
СЮЖЕТ ★★

1.5 ИНТЕРЕСНОСТЬ

КОЛОБОК ПОВЕСИЛСЯ, БУРАТИНО УТОПИЛСЯ



ЛИЧНОЕ ДЕЛО

ОЛЕГА ХАЖИНСКОГО

WarCraft III — ролевая стратегия

Над темой сегодняшней колонки не пришлось размышлять ни секунды. Тема пришла сама, аккуратно сломав входную дверь и выбив все окна в доме. “Как тебе финт Blizzard?” — спросили добрые коллеги по программе ICQ. “Какой еще финт?” — раздраженно переспросил я (процесс скачивания живописнейшей подборки майских жуков находился под угрозой). “Олег, это изумительно. Я беру”, — сообщил Скар, позвонив прямо из Хитроу. “И мне две!” — ответил я невпопад. Что же, черт побери, случилось?





случилось между тем страшное. И удивительное. WarCraft III, идол современной молодежи, икона, на которую в течение многих лет молились все вар- и старкрафтеры, опора и надежда вымирающего жанра “стратегий в реальном”, вдруг перестал быть стратегией в реальном времени. Это все равно, если бы Том Джонс подвергся операции по перемене пола или Паук из “Коррозии металла” принялся бы вопить рэп про голубых. Событие с большой буквы, короче. Сенсация.

Трудно догадаться, какие чувства испытывают сейчас владельцы и активные посетители десятков фанатских сайтов, посвященных W3. Ребята по крупицам собирали информацию о будущем проекте Blizzard, читали между строк скупых пресс-релизов, выуживали какие-то обрывки случайно брошенных в чатах фраз, якобы принадлежащих сотрудникам компании... Многочисленные wish list’ы полнились идеями одна ярче другой. Предложения вносились самые разнообразные, но все были уверены, что WarCraft III – это WarCraft 3D. Никто и подумать не мог, что у великих консерваторов из Blizzard хватит смелости сделать шаг... вперед?

Подробно о том, что такое WarCraft III и с чем его едят, вы наверняка уже узнали из “первых рук” в репортаже с ECTS. Я же возьму на себя смелость сделать пару обобщений и вообще поразмыслить над тем, что происходит, как нам жить дальше и чем все закончится.

1

Если наш мир покоится на трех слонах, то жанр RTS – всего на двух. Положение, как может подумать любой технически грамотный человек, не слишком устойчивое, если не принимать во внимание размеры слоников. Westwood и Blizzard сформировали целое направление в стратегическом жанре, отдельный и очень хорошо узнаваемый формат игр, которые мы теперь называем C&C- или WarCraft-клонами. То, что всегда происходило вокруг (Total Annihilation, Age of Empires), на самом деле является продуктом вторичной переработки. И как бы нам (и мне!) ни хотелось видеть в чертах некоторых игр гениальную новизну, нужно иметь мужество признать – это лишь эволюция. Сначала был “революционный high color”, затем – “первые полностью трехмерные”...

Совершенно очевидно, что на смену плоскому рельефу рано или поздно придет качественный по-

лигональный или воксельный (Outcast все видели?), что с ростом производительности наших компьютеров разработчики заменят рисованные юниты на детализированные 3D-модели, а с визуальными эффектами помогут 3D-акселераторы. Это прекрасно, но сама концепция "клона" со времен Dune 2 не изменилась ни на йоту.

А нужно ли ей меняться? Совершенно правы те, кто не оценивает игры по их "вкладу в дело развития индустрии". Это обычная журналистская болезнь. Появление StarCraft и Tiberian Sun доказало, что игра не обязательно должна блистать новизной. Качество, сюжет, баланс и... скромные системные требования. Этого вполне хватит, чтобы продать миллион или около того копий. Да, важный момент: правило работает только для Westwood и Blizzard. Остальным компаниям приходится завоевывать репутацию в тяжелых и продолжительных боях.

Но, если вы еще не заметили, на местах наблюдается определенное пресыщение "клонами". Уже можно позволить себе "не любить" StarCraft или "игнорировать" Tiberian Sun. В самом деле, как ни безупречен интерфейс управления, как ни идеален баланс, миллионный крестьянин уже не вызывает такого умиления, как первый. Игроки, люди простые, говорят: "Удивите нас еще раз. Чтобы как тогда и на всю жизнь".

Кризис не кризис, но определенная пауза ощущается. Что дальше? Мнение игроков запаса никого не интересует. Что скажут товарищи Westwood и Blizzard?

2

Следующая игра Westwood – стрелялка от первого лица коммандера GDI. Вопросов больше не имеем. Renegade, одним словом. WarCraft III – Myth на бесконечной карте, 12 юнитов вместо 120, восхитительная графика... одним словом, жутко интересно.

После прочтения первого же репортажа с выставки я сразу вспомнил Nival. Все эти разговоры о Role Playing Strategy, "смешении жанров", "акценте на тактику" показались мне странно знакомыми. Кажется, где-то мы все это уже слышали. Мысль номер два: "Аллодам 3D" конец. Blizzard их задавит". И правда, концепция игр поразительным образом совпадает!

Обеспокоенный за судьбу далеко небезразличной мне игры, я позвонил Сергею Орловскому, руководителю "Нивала". Интересно было выслушать мнение человека, которому год с лишним назад удалось сделать игру в только что открытом Blizzard жанре RPS.

Как оказалось, смерть от руки WarCraft III "Аллоды 3D" принимать не собираются, потому что выходят на год раньше. Весьма вероятно, что Nival не уложится к концу 1999-го, но и Blizzard, как мы успели заметить, не отличается особенной пунктуальностью в вопросе соблюдения сроков выхода.

По мнению Сергея, у жанра RTS сейчас есть только один очевидный способ выбраться из кризиса – побрататься с RPG. Возможно (и даже наверняка), есть и другие, но пока в индустрии нет никого, кто бы предложил что-то новое.

Blizzard трудно назвать пионером. Их WarCraft, игра выдающаяся, всего лишь чрезвычайно удачная "авторская переработка" Dune 2. Diablo "открыла заново" классический жанр "Rogue", который является ровесником CRT-терминалов. StarCraft "закрепил" лидерство WarCraft на полях многопользовательских сражений. Diablo 2, по мнению всех критиков, станет – ни больше ни меньше – "улучшенной и дополненной" версией Diablo. Вне сомнения, D2 будет игрой высочайшего качества и обретет всенародную популярность, но все понимают, что на клонировании успеха далеко не уедешь.

Но люди ждут от компании только абсолютных хитов, только новое и безумно интересное. Планка качества поднята так высоко, что заниматься изготовлением игр среднего уровня ребята уже не имеют права. Нужен только высший сорт. Негласное правило Blizzard: каждая следующая игра должна продаваться лучше предыдущей. Это правило – двигатель, который не дает машине остановиться. Результат – несколько "абортированных" проектов, среди которых WarCraft Adventure и Pax Imperia 2. Игр достойных, но на массового потребителя явно не рассчитанных.

И в этих условиях "смена имиджа" WarCraft III – это большой шаг со стороны Blizzard. И шаг очень хорошо продуманный. Почему Westwood взялся за 3D action вместо C&C 3D? Потому что в ближайшем будущем сделать "народную" RTS в полном 3D не представляется возможным: "средний" компьютер нашего дорогого "среднего потребителя блокбастеров" все еще не PIII. В результате мы получим компромисс – либо будет не так красиво, либо очень пустынно, либо играть смогут только избранные владельцы хороших машин, "хардкорные геймеры", которых на самом деле очень мало.

Концепция Renegade родилась два года назад. Именно столько времени понадобилось компьютерному железу, чтобы научиться тянуть 7500 полигонов в кадре. По оценкам специалистов Westwood, Command & Conquer 3D создаст в десять раз более сложную картинку – до 75000 полигонов. А в среднем орке, между прочим, полигонов на порядок больше, чем в Tick Tank. Вот почему WarCraft 3D в ближайшее время ждать не стоит. А WarCraft III в его нынешнем виде – игра с технологической точки зрения вполне реализуемая уже сейчас.

3

К чему я клоню? Кажется, жанр C&C-клонов хоронить еще рано. Конечно, это очень красиво: "Отцы RTS убивают свое детище", "Смерть клонов", "Жанр закрывается" и так далее. На самом деле все прозаичнее. Клоны никуда не денутся и будут выходить в прежнем объеме. Вот увидите, мы еще будем рецензировать аддон к Age of Empires 2. Westwood не собирается закрывать тему. Вряд ли и Blizzard допустит, чтобы поля battle.net опустели. Нет, "слоны" не собираются топить свою ношу в мировом супе. Они просто берут технический перерыв. Думаю, от такого шага выиграют все.



[1] Паладин. Теперь он ходит пешком. [2] Troll Hunter похож на шаолиньского монаха, только зеленого. [3] Wolf Raider, родом из WarCraft I. Они и раньше были опасны, а теперь будут опасны смертельно. Одно слово — элитные войска. [4] Dwarven Rifleman. Гномы из Khaz Modan всегда были хорошими подрывниками. Прямо горели на работе. Теперь они изобрели ружья. [5] Нападение отряда орков на лагерь людей. Посмотрите прямо: Human Archmage vs Wolf Raider, посмотрите налево: Human Knight vs Orc Shaman. [6] Орки в своих владениях. Небольшая разборка с нежитью. [7] Orc Minotaur. Ваша армия повстречала Минотавра? Ваша армия в беде.



Те, кто и так находился в состоянии истеричного ожидания, вроде вашего покорного, проглотив демо-версию за полтора часа, остались полностью деморализованы, смяты и раздавлены невероятной мощью и красотой. Остальные поняли, что до сих пор они играли во что-то совсем не то и мечтали о каких-то глупостях. Всё — правда. Homeworld трехмерен. Homeworld безумно красив. Homeworld прост в управлении и ни на что не похож. Homeworld — это революция.

ИДЕАЛЬНЫЙ МИР

• Андрей Ом •

HOMEWORLD

Разработчик	**Relic Entertainment**
Издатель	**Sierra**
Официальная дата релиза	**Конец сентября 1999 г.**
Объем демо-версии	**Около 62 Мбайт** (см. ее на нашем диске!)
Официальная Интернет-страница	**www.homeworld.net**
Системные требования	**Windows 95/98, Pentium 233 (рек. Pentium II 350+), 32 Мбайта RAM (но это несерьезно, 64 — предельный минимум), SVGA (4 Мбайта; настоятельно рекомендуется 3D-ускоритель с 12 Мбайтами на борту).**
Дополнительная информация	**У демо-версии большие проблемы с акселераторами от 3dfx, особенно с Banshee.**

ессимистично настроенные посетители www.game-exe.ru выводили транслитом слова “Chudes ne byvayet”, имея в виду Homeworld (HW). “Chudes бывает!” – с упорством религиозного фанатика кидался я в бой, доказывая, что это – Мечта и Культ. Теперь все увидят – byvayet. Я тут как раз заканчиваю петицию ББ с категорической просьбой пересмотреть систему рейтингов: все графы нужно увеличить раза в три, чтобы туда уместились полагающиеся HW оценки, а почетный и нагрудный знак “Наш выбор” следует выдавать несколько раз – “Трижды “Наш выбор”, звучит ведь, а?!

Затерянные в космосе

Примите валидол – сейчас я открою вам страшную тайну. До сей минуты я не видел в играх Космоса Моей Мечты. Были откровенные ужасы вроде плоского Starfleet Command (аккуратно, чтобы не сильно испугаться, см. прошлый .EXE), было схематичное безвоздушное пространство StarCraft. Презренный жанр action, в приверженности которому меня огульно обвиняют дорогие читатели на основе моей фотографии в юбилейном УЧУ, является другой крайностью, обладая всем стилем и аристократичностью среднего балаганного клоуна. Весь action-космос твердо заслужил свой “неуд.”, в последние демо-шедевры вроде Freespace 2 невозможно играть без солнцезащитных очков, а еще лучше – сварочного щитка, голубой мечты моего детства.

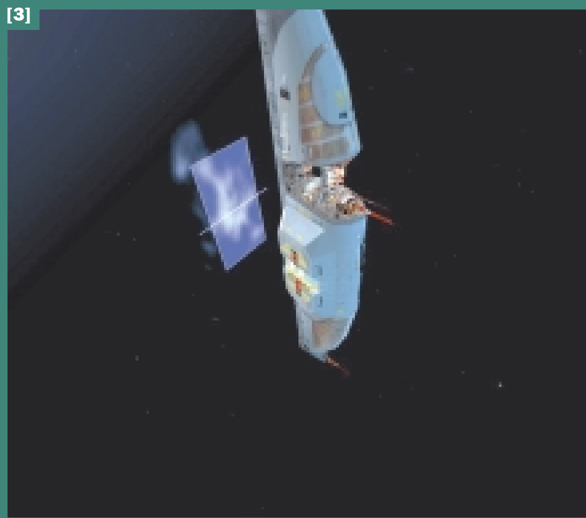
HW – другое. Пристегни ремни, Дороти, потому что Канзас остался далеко внизу. Я не знаю, как они этого добились. Я не хочу думать, почему ограниченное и, в общем-то, небольшое пространство миссий выглядит бескрайним и величественным Космосом. Мне неинтересно, какие технологические фокусы сделали такое возможным – к черту все. Здесь уникально, умопомрачительно красиво, первые несколько минут вы будете гарантированно парализованы. Мне даже не хочется осквернять повествование такими мирскими словами, как “детализация”, “текстуры” и “полигоны”. Поверьте – даже если вы принципиально играете только в “Лару”, HW НУЖНО увидеть. Потом можно и помирать.

Пытливый читатель, конечно, уже ждет от меня рассказа о наболевшем – как это все управляется? Я и сам поначалу побаивался... Так вот – просто и гениально. Эти клавиши я помню наизусть, а мышь никогда еще не использовалась так эффективно. Зажали правую кнопочку – крутим камеру по желанию. Левый клик (выбрали кораблик), жмем F (Focus) – камера фокусируется на объекте. Zoom пленил мое сердце форевер навсегда: если у вас боевая стратегическая мышь с колесиком, то крутим колесико, а если простая смертная – зажима-





[1] Собственно, избиение младенцев — эта штуковина безоружна.
[2] Пиратские корабли отличаются особым, хищным дизайном.





[3] Выход из гиперпространства обставлен со вполне голливудским пафосом. **[4]** Та большая желтая штуковина — харвестер, а не то, что вы подумали.

Собственно, игры почти нет – tutorial да две первых миссии плюс skirmish, и это 62 мегабайта! Почти отсутствуют и оппоненты – мелкие drones нужны нам только для демонстрации собственной крутости и умения атаковать формациями. Вместе с тем, драма есть уже здесь: обставленный со всем возможным пафосом гиперпространственный прыжок к другим мирам, сгоревший остов карабля-маяка, бой с неизвестным флотом, расшифрованный наконец-то сигнал, срочное возвращение домой – здесь демо жестоко заканчивается. Так нечестно. Я испытывал такие чувства лет 16-17 назад, и это было связано, кажется, с конфетами или печеньем. Отдайте полную версию сейчас же! Снедаемый новыми для себя фанатскими чувствами, я недавно проштудировал в Сети отчеты бета-тестеров, но пересказывать их, конечно, не буду. Так, намекну...

Помимо главного врага, в полной версии (если не случится глобальных катастроф эсхатологического характера, появится она ровно к моменту выхода этого номера в свет) нам встретятся: раса торговцев, у которых можно будет прикупить по случаю какую-нибудь убийственную технологию, и раса пиратов, космические религиозные фанатики Defenders of the Gardens и воплощение неназываемого вселенского зла по имени

ем обе кнопки и елозим агрегатом туда-сюда. Я плакал. Это так изящно! Оду управлению HW можно петь часами, господа. Оно не просто удобное, оно ПРИЯТНОЕ – похоже, именно это и собирались доказать скромные труженики из Relic сей демо-версией.

При всем том в местном космосе есть верх и низ – некий ущерб т.н. "реализму", но несомненный плюс в смысле играбельности. К тому же означенная "фича" дает авторам возможность показать, как истребители умеют маневрировать. Как они заходят на атаку! Не нарушая формации Claw, корабли несутся навстречу противнику, поливая его из всех стволов. Лучше всего смотреть на это глазами жертвы – камеру можно повесить на любой корабль (Alt+LClick), в том числе и на вражеский. Противник расплывается ярким взрывом, наши корабли рассыпаются в стороны, делают короткий разворот (приблизьте камеру, не стесняйтесь. Посмотрите на ЭТО поближе) и ложатся на обратный курс. Будь моя воля, я бы отвел под скриншоты еще полосы четыре. А лучше все пять.

Между прочим, Yes пока не слышно, зато взрывы и выстрелы гремят – будьте любезны, все в лучшем виде. Никуда не делись и "Movin' out". Здесь Relic пошли по стопам г-на Лукаса: "Да, я знаю, что взрывы в безвоздушном пространстве не слышны". Ну и что, в самом-то деле? Вы хотите играть или реализма?

Уведомление редакции

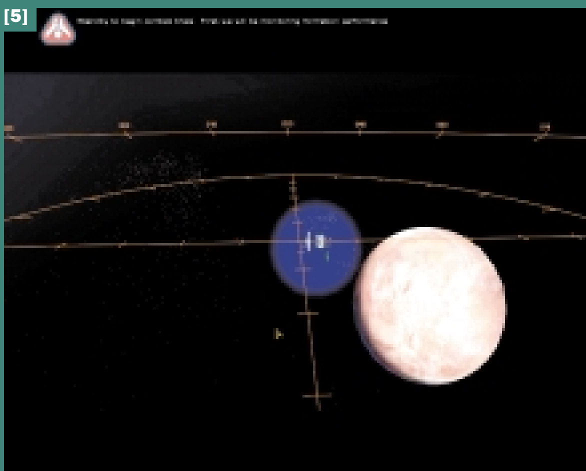
Здесь, согласно "авторскому", так сказать, "замыслу", предполагалось вольготно раскинуться необузданным восторгам гражданина Ома Андрея по поводу графических красот, взрывов и прочих инверсионных следов. Однако в целях экономии места читателям предлагается повнимательнее разглядеть прилагающиеся к истории болезни скриншоты и громко сказать хором "Ку!". Если случится очередной финансовый кризис, редакция УЧУ сможет зарабатывать на жизнь изданием фотоальбомов и продажей в метро увеличенных картинок в качестве плакатов.

Правда же – очень, очень красиво?

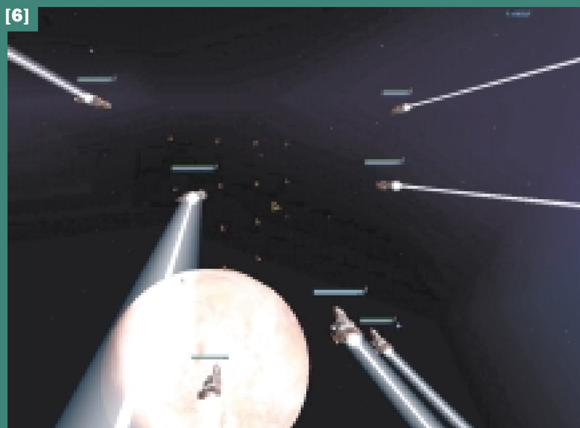
Кстати, вы знали, что первой в мире тридэускоренной стратегией была прошлогодняя Armor Command? А кажется, сто лет прошло...

Грация харвестера

Вы, конечно, будете смеяться, но формально здесь налицо все признаки обычной в меру плоской RTS: харвестеры перемещаются по своим делам, сырья вечно не хватает, научно-исследовательский институт в поте лица изучает свежие модели кораблей, переработанный тибе... то есть, извините, астероиды и газовые облака моментально отправляются на создание флотилии. Но полное 3D, настоящее, никоим образом не похожее на детсадовские Первые Трехмерные, абсолютно преображает привычный процесс. Тоже, знаете ли, трудно описать словами, но, запустив в первый раз Resource Collector по минералы, я совершенно зачарованно наблюдал за ним со всех возможных ракурсов, делая один скриншот за другим. Нет, так нельзя. Все попытки поведать собственно об игре моментально съезжают в щенячьи восторги от графических красот. Попробуем еще раз.



[5] Если можно так выразиться, minimap. Знал ли WarCraft, ЧТО мы будем называть этим именем...


[6] Формация Claw, скауты отрабатывают на беззащитных drones свою огневую мощь.

Timat – все со своим уникальным дизайном кораблей, философией и боевой тактикой. Шокированные тестеры рассказывают, как они проводили Mothership через пояс астероидов, теряя истребители, спасая материнский корабль ценой взорванных дорогостоящих ионных фрегатов... Нет, я больше не могу. Вернемся в настоящее.

Вернулись

Панель управления и в самом деле прячется внизу экрана. Могу спорить, что скоро пользоваться ею станет таким же дурным тоном, как играть в StarCraft только при помощи мыши, – hotkeys предусмотрены на все случаи жизни и лично я уже выучил их наизусть. Подобно верному дворецкому, всегда рядом экран перемещений – давим “пробел”, указываем точку в пространстве. Есть тут, правда, некий недочет: всеобщее трехмерье здорово мешает ориентироваться по карте, и чтобы флот понял, что от него хотят, приходится выписывать камерой немыслимые пируэты. Поначалу вам долго придется собирать заблудших скаутов по всей галактике, но с опытом неудобство пропадает.

Был еще больной вопрос – тактика. Вопросом он и остается: вот когда будет побольше разновидностей кораблей, да сражения помасштабнее... Единственную в демо-версии серьезную стычку можно проиграть, только сильно постаравшись. Строим губительную формацию Claw, указываем пальцем на оппонентов, выбираем очередную цель. Применять формации тоже пока особо негде: X от Wall в данном случае не сильно отличается. Кстати, любопытная деталь: выстраиваясь в формацию Sphere, AI автоматически помещает в центр наиболее мощные и дорогостоящие корабли, то же и в случае с X – в перекрестье всегда те, кто сильнее. Bravissimo! В масштабных побоищах такая инициатива должна избавить от многих проблем.

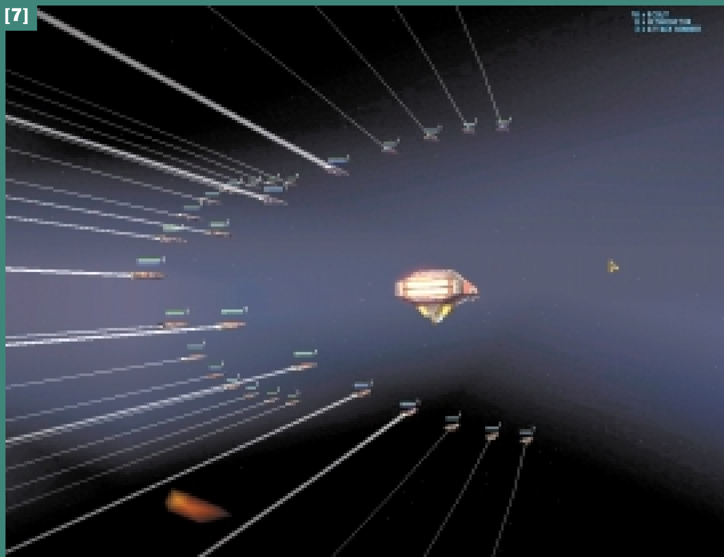
О балансе судить хотя и рано, но уже можно, и здесь все печально: так, после изобретения истребителей скауты становятся совершенно не нужны. Может, дальше по сюжету у них будет какая-нибудь особая, драматичная, роль? В любом случае, у меня есть тягостное подозрение, что в Multiplayer будет играть не слишком интересно. Ну и ладно, зато какой здесь намечается потрясающий сюжет!

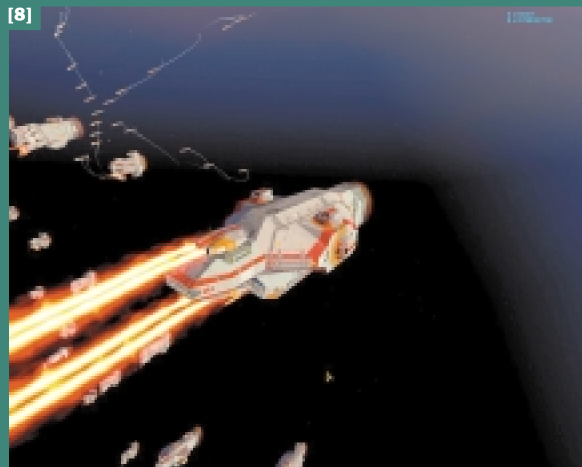
Пацюк з нержавійки

А вот здесь, по вышеупомянутому “замыслу”, предполагались рассуждения по поводу зарождения нового жанра, при котором мы с вами, любезные читатели, имеем честь и удовольствие присутствовать. Как “Крыса из нержавеющей стали” и Bladerunner в свое время породили киберпанк, так и HW станет началом новой эры. Видите, Олег Михайлович, наши с вами беседы о гибели жанра не имели под собой никаких оснований – всегда есть куда развиваться, и, конечно, уже через два-три года мы будем вспоминать старенький страшненький Homeworld с добродушными улыбками и осведомляться друг у друга, где бы взять утилитку-замедлитель, чтобы поиграть в этот антиквариат на наших Cray или там Pentium V, оснащенных графическими процессорами восьмого поколения. И подрастет новое дженерейшен Пи, никогда не игравшее в HW и только слышавшее о нем предания вроде тех, которые мы с вами рассказываем пастве о некоем X-COM.

Последняя великая игра этого тысячелетия, не иначе. До новых встреч, дорогие друзья, в следующем номере, где не замедлит появиться вердикт. Оставайтесь с нами.

P.S. В самом начале демо-версии можно перекрасить флот по своему усмотрению. Не трогайте, а? По умолчанию все ну очень красиво. EXE





[7] Тоже Claw, но в полной версии. Почувствуйте разницу.
[8] Мама!..



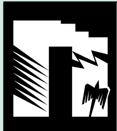
"Эй! Ты отдаешь себе отчет в том, что только что сделал?" Отдаю, игра, только что я нажал "Alt-F4". Прости, но я должен был так поступить с тобой, ибо ты всего лишь демо-версия, а у меня еще куча дел, среди которых — написать небольшую статью про тебя — далеко не последнее. Ты и так отняла у меня целый день, а ведь, если помнишь, я собирался потратить на тебя около 11 секунд.

ГЕРОИ В МИНИАТЮРЕ

DISCIPLES: SACRED LANDS

Разработчик	**Strategy First**
Издатель	**Strategy First**
Официальная дата релиза	**Осень 1999 г.**
Объем демо-версии	**Около 37 Мбайт.**
Официальная Интернет-страница	**www.strategyfirst.com/disciples.html**
Системные требования	**Windows 95/98, Pentium 166 (рек. Pentium 233), 32 Мбайта RAM, SVGA, DirectX 6.0.**
Дополнительная информация	**70 Мбайт на HDD.**

• Олег Хажинский •



Представьте себе игру, как две капли воды похожую на Heroes of Might and Magic. Похожую настолько, что хочется поискать отличия в деталях: юниты предварительно отрендерены в 3D, чуточку другая проекция, графика 640x480, немного различается раскладка экрана... Естественная реакция — полное неприятие — усугубляется еще и звуковым рядом: нечто напористое в традициях заставки к программе "Время" и мясистый крик "Charge!", с которым кто-то огромный на крылатом коне кидается на мирных гномиков, стоящих на сантиметр левее.

Процесс сражения почему-то сразу напомнил мне японские приставочные стратегии, которых я, впрочем, никогда не видел. Возможно, дело в чрезмерном диаметре глаз у некоторых героев, а может быть — в хитроумной системе управления, которая на поверку оказывается настолько простой, что становится страшно за свою тупость. Отряды не имеют права перемещаться внутри группы, их позиция жестко определяется при формировании армии. Таким образом, лучники и маги ставятся назад, "танкующие" воины — вперед. Если в качестве главного героя вы предпочли мага — это проблема, ибо AI козлом отпущения обычно выбирает самого слабого персонажа, а если это еще и лидер... Бой сводится к распределению damage между стационарными соперниками и, несмотря на святую простоту, а может быть — именно благодаря ей, проходит быстро и весело. А когда набравший достаточное количество очков опыта маг вдруг "перескакивает" на новый уровень, меняя имидж и размер головного убора, становится по-настоящему интересно.

Disciples напоминает HMM в миниатюре. Вместо лучников — лучник, вместо воинов — воин. Вместо армии — группа путешественников. В итоге игра приобретает особенный "ролевой" аромат. Если один из соратников падает смертью храбрых на поле брани — ничего страшного, похоронная процессия довезет товарища обратно в замок, где его благополучно воскресят всего за 50 золотых. В замке тоже все выглядит очень просто — большинство зданий определяют путь, по которому будут развиваться набирающие опыт и уровни персонажи. Скажем, благодаря "stable" воин на втором уровне станет рыцарем (все характеристики по правой кнопке), а если вы предпочтете "chapel", он превратится в охотника за ведьмами. Построить и то, и другое нельзя, а значит, облик нашей армии поменять можно будет только в следующей игре — это хорошо.

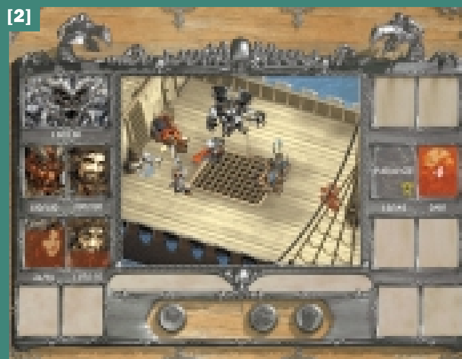
Короче, Disciples вырисовываются очень даже неплохие. Пока не ясно, насколько интересны окажутся сюжет и дизайн уровней (в "деме" их всего два — за "Империю" и "Нежить"), трудно оценить разнообразие артефактов и магических заклинаний. Никто, упаси господь, не говорит о "киллере HMM".

Скорее это уменьшенная версия для... японцев? EXE

[1]



[2]



[1] Забавный момент — в границах захваченной территории меняются ландшафты. Владения Империи сразу узнаешь по зеленой траве, страну Зла отмечает выжженная пустыня.
[2] Так выглядят сражения — минимум возможностей, но все равно весело.



Новый 3D-акселератор откровенно скучал внутри жестяной коробки. Одним мизинцем крутил он Mechwarrior 3 и Braveheart. С гримасой недоумения показывал Civilization: Test of Time. Фирменный вентилятор напрасно тратил свой ресурс, разгоняя ледяной воздух в лабиринте мощного радиатора. Но кто мог знать, что первая же атака инопланетян заставит хваленого "Геркулеса" подавиться 32-битным цветом?

ПОКА НИКАК

Олег Хажинский

BATTLEZONE 2

Разработчик	**Pandemic Studios**
Издатель	**Activision**
Официальная дата релиза	**Осень 1999 г.**
Объем демо-версии	**Около 15 Мбайт** (см. ее на нашем диске!).
Официальная Интернет-страница	**www.pandemicstudios.com/bzii/**
Системные требования	**Windows 95/98, Pentium 200+, 32 Мбайта RAM, 3D-акселератор (обязателен!).**

вы, это произошло. А я думал, все в мире можно купить за деньги. Только что испеченная демо-версия Battlezone 2 отказывается быстро работать в 1024x768x32. Причем отказывается очень подло – все вокруг летает, взрывается и разносится на куски, а мы не в состоянии сделать ни одного меткого выстрела. Некоторые журналисты в таком случае пишут: "играбельность на недостаточно высоком уровне". Стоит лишь уменьшить глубину цвета – и изменчивая играбельность возвращается на свое законное, высокое, место. Впрочем, это детали. Главное – новые приключения русских на Луне на подходе. Что нас ждет?

И мало

Русских и американцев больше нет. Есть человечество, которое стремится к звездам. В качестве внешнего врага в демо-версии выступают желто-зеленые чудных форм агрегаты, которые исподтишка сбивают один из наших транспортных кораблей. Второй транспорт, в котором мы, отправляется на подмогу. Слегка затянутый "мультик на движке" демонстрирует также саблезубых кенгуру с косами вместо передних лап, которые без сожаления, но очень вяло и как-то неестественно пожирают разбегающихся космонавтов. К счастью, во втором транспорте оказалось достаточно пушек и пороха, чтобы расправиться с желто-зелеными.

Несмотря на солидное начало, "дема" оказалась до неприятного короткой. В ней всего одна миссия, в процессе которой мы всесокрушающей волной проносимся по долине, уничтожая все, что движется, затем расстреливаем саблезубых кенгуру, сажаем уцелевших космонавтов в транспорт, уничтожаем следы нашего пребывания на этой планете и возвращаемся на корабль, продолжая расстреливать все, что движется. Проходится это дело за десять минут, в "командном" режиме (о нем – потом) чуть дольше и не с таким азартом. Вместо второй миссии мы получаем три картинки и потрясающую фразу, приблизительный смысл которой таков: "Вы отлично справились с заданием, только вы можете спасти Землю, скорее купите Battlezone 2". Нельзя ли чуть... нежнее? Где хваленый Battlezone'овский сюжет? Надеюсь, остался в полной версии.

Как?

В "демонстрационном" виде BZ2 к стратегии никакого отношения не имеет. Игра так прямо и спрашивает: "Хочешь, мол, командовать остальными или ну их на фиг?" Выбрав первый вариант, вы обрекаете себя на возню с четырьмя совершенно беспомощными летательными аппаратами и подслеповатым радаром. Задачка, которая стоит перед нами сейчас, легко решается средствами банального action. Что, понятное дело, совсем не означает, что удобнейший

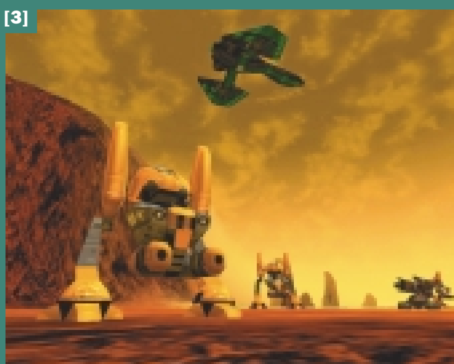




[1] К сожалению, далеко не каждая ракета попадает в цель.
[2] Когда разработчики обещали сделать мир Battlezone 2 "поживее", никто не мог предположить, что "живность" сможет откусить средней толщины ногу космонавта без видимых усилий.

интерфейс управления, придуманный Pandemic еще год с лишним назад, не найдет своего применения в полной версии.

Функциональные клавиши закреплены за тактическими группами (в данном случае в каждой группе – один корабль) и вызываются простым нажатием кнопки. Далее, практически не уделяя внимания клавиатуре, мы можем отдать группе любой из стандартных приказов, самый "очевидный" из которых "висит" на массивном "пробеле". Чтобы указать группе на что-то – вражескую цель, точку на местности, достаточно на нее посмотреть – стремительный "голубой квадрат" точно следует в направлении нашего взгляда. Очень удобно, очень просто, очень быстро и доступно. Жаль, что демо-версия не позволяет нам насладиться стратегической частью в полной мере.



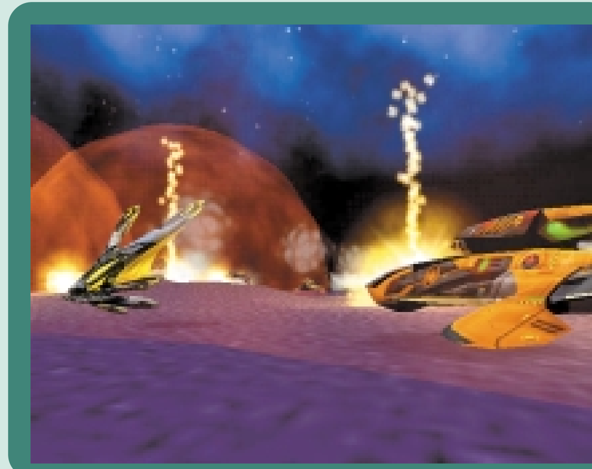


[3] Перед вами настоящие великаны — человек, верите ли, едва достает макушкой до ножной опоры. [4] Битва гигантов — настоящая цветомузыка. Вооружившись лупой, вы сможете разглядеть в правой части рисунка пилота потерпевшего крушение корабля.

Внешне... все выглядит, несомненно, богаче, чем в первой версии. Как и обещалось, мир стал более живым, в буквальном смысле – в "деме" нас встретили огромные деревья, нечто среднее между дубом, сосной и пальмой, а также хитрая полупрозрачная травка, в зарослях которой так здорово прятаться от врагов.

Масса настроек в графических опциях и разрешения от 640x480x16 позволяют подобрать частоту кадров "под себя". И в лучшем случае... Инопланетный дождь барабанит по лобовому стеклу и мутит воду в местных прудах. Багряное небо и соснопальмы старательно в этих самых прудах себя отражают, враги погибают в ослепительных вспышках и разлетаются на кусочки, каждый из которых оставляет за собой дымный след. Загадочный туман вокруг, древние развалины, веревочные мосты над головой... Красиво. Первые попытки проявить себя в этой красоте терпят неудачу. Физическая модель, по которой движется наш... летающий агрегат, требует некоторого изучения. Лететь вперед можно не только лицом, но также боком и другими частями тела. Враги делают то же самое, что только осложняет процесс их уничтожения. Пользуясь случаем, хочу похвалить индивидуальный AI пилотов: инопланетяне ведут себя очень достоверно – садятся на хвост, пристреливаются, теряют ориентацию, спасаются бегством, получают ракету в хвост, взрываются, погибают.

Между тем, в процессе игры мне никак не удавалось избавиться от ощущения некоторой... "ватности" происходящего. Возможно, это из-за пониженной гравитации, может быть – благодаря чрезмерному содержанию углекислоты в атмосфере... А может быть, дело в звуке?



Деревья в игре рушатся от первых двух выстрелов. Это здорово – зацепить случайной очередью такую махину и наблюдать, как она валится на зазевавшегося врага. Увы, перед вами лишь жалкая голограмма... Мы не слышим ни тяжелого хруста ломающегося дерева, ни гулкого удара о землю... Да и сам ствол оказывается полным надувательством – падающее бревно не является ни угрозой для жизни, ни даже преградой движению.

Да и в самих "деталах" жизни не чувствуется... вялые они какие-то. Правда, из 20 обещанных в полной версии агрегатов в "деме" от силы три, если не считать нас самих. На своих двоих командир передвигается крайне неуверенно, будто кто-то забыл заменить ему памперс. Зато винтовка со снайперским прицелом в умелых руках способна творить настоящие чудеса – это разработчики тянут одеяло баланса в сторону нашего "красного" раздела. Что из этого получится – будет видно только после выхода полной версии игры.

Конклюжен

Демо-версия, на мой взгляд, вышла не слишком удачная. Всего один уровень в сочетании с "сыроватым" звуком и сомнительной физикой препятствий могут зародить в случайном игроке подозрения, что Battlezone 2 – игра, мягко говоря, не самой высокой пробы. И действительно, с точки зрения action BZ2 не внесет в жанр ничего нового. Есть и более красивые, и более технологичные, и более динамичные игры. Battlezone пытается усидеть на двух стульях и, похоже, ей это хорошо удается. В оригинальной игре был сюжет, за которым было интересно следовать, это главное. Там было множество миров, которые каждый раз было интересно открывать заново. Там была "почти" настоящая физика и легкий аромат свободы действий. Там была возможность играть не только за себя, управляя ситуацией в целом. Я не вижу ни одной причины, почему вторая часть должна быть хуже первой. Пожалуй, это именно тот случай, когда качественный сиквел придется очень кстати. Так что... не держите зла на голографические деревья.





Вот он, момент истины! Пусть злые языки шипят, что Rogue Spear — разрекламированный аддон, а не полноценный сиквел, пусть приводят в сравнение шкалу прогресса для Q2 и Q3, но мы-то с вами знаем — мы дождались. Оно уже здесь, рядом, на расстоянии удара. И весь жанр спецназовских симуляторов делает шаг вперед. Крохотный шажок для человека обыкновенного и огромный шажище для прошедших Eagle Watch на максимальном уровне сложности, не убивая ни одного террориста.

TOM CLANCY'S RAINBOW SIX: ROGUE SPEAR

Разработчик	**Red Storm Entertainment**
Издатель	**Red Storm Entertainment**
Официальная дата релиза	**Сентябрь 1999 г.** (ищите рецензию в следующем номере!)
Объем демо-версии	**Около 52 Мбайт** (обязательно см. ее на нашем диске, к тому же это НАСТОЯЩИЙ ЭКСКЛЮЗИВ!).
Официальная Интернет-страница	**www.redstorm.com/rogue_spear**
Системные требования	**Windows 95/98, Pentium 233/266 MMX (с 3D-ускорителем/без него), 32 Мбайта RAM (лучше 64), SVGA (4 Мбайта памяти), DirectX 6.1.**
Дополнительная информация	**Настоятельно рекомендуется 3D-ускоритель (8 Мбайт); 200 Мбайт на HDD.**

НА РАССТОЯНИИ УДАРА

•Фраг Сибирский•



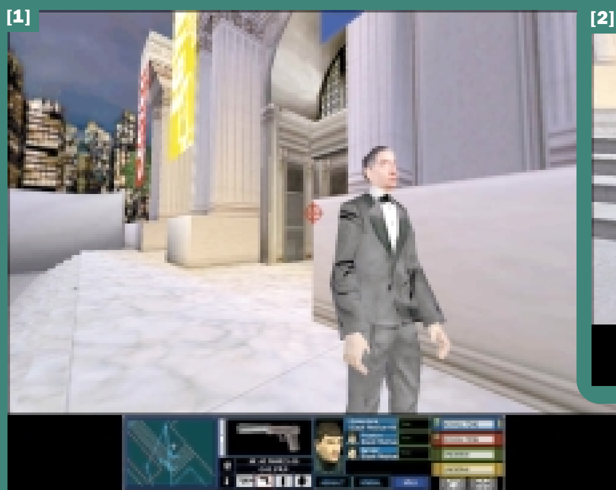
Ух, представляете, представляете, там, в RS, в этой самой демо-версии, — аж пять модификаций HK MP5! Пять! Под десяти- и девятимиллиметровый патрон, с двумя вариантами глушителя, а еще есть ультрасовременные UMP 45 под патрон .45 АПК, чувствуете? "Томпсоны" возвращаются! Ладно, так не пойдет. К сожалению, помимо новых моделей оружия в RS присутствуют и кое-какие игровые изменения... С ними-то мы сейчас и разберемся. Выйдет полная, там и будем обсуждать, чем SPAS-12 круче "Беннели" и стоило ли выдавать нам на руки чудовищного монстра Barret 82 A1 калибра 9,50 "Браунинг", если есть укороченная Walter WA 2000 калибра .300 "Винчестер", и еще по два типа боеприпасов к каждой, в цельнометаллической оболочке, и... Все, все, хватит. Будет и на нашей улице праздник.

Визуально RS сделала большой, понимаете ли, шаг вперед. Но, опять же, шаг относительный — никаких тебе революционных графических переделок, просто подработан "движок", доведен до ума, теперь не стыдно и людям показать свои подвиги. Даром, что ли, полноценный повтор со свободной камерой и возможностью записи появился? Но — обо всем по порядку.

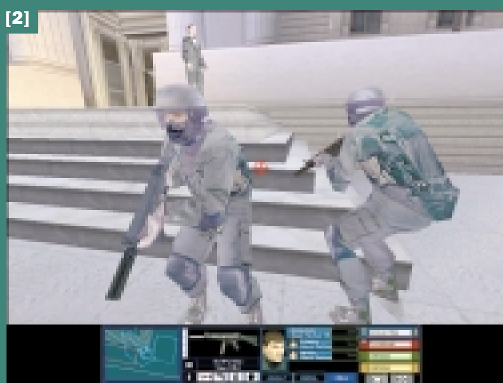
Броня и каски

Что ошеломляет, бросается в глаза больше всего, так это персонажи — террористы, заложники, наши ребята, словом, тесный семейный круг. Сначала кажется, что изменились только их "шкуры". Теперь человеки выглядят всамделишными, реальными, живыми — и все благодаря почти фотореалистичным костюмам, с ясно различимыми деталями, вплоть до последнего ремешка и складки. На заложнике, что выбегает навстречу из нью-йоркского музея египетских древностей, — помятый дорогущий смокинг, и видно сразу, что он мятый и что дорогой — по едва уловимым деталям, вроде характерного атласного отлива. Террористы в демонстрационной миссии все как один носят белоснежные рубашки и жилеты, рассеченные черными ремнями от кобуры, в которой матово отблескивает рукоять пистолета, и красные пояса, а вооружены они, помимо извечных "Узи", чешскими пистолетами-пулеметами "Скорпион". Но самое внушительное из того, что нам здесь показывают, — это наши парни в полном спецназовском облачении. Теперь доступны девять вариантов камуфляжа, и любовно оснащенная команда представляет собой весьма пестрое зрелище в плане бронежилетов. Легкая, средняя, тяжелая броня трех расцветок, шлемы, черные маски и защитные очки... Видно каждую застежку бронежилета, накладные карманы, охватывающие шлем крепления масок, толстые неуклюжие перчатки. А эти ровно от-

[1]

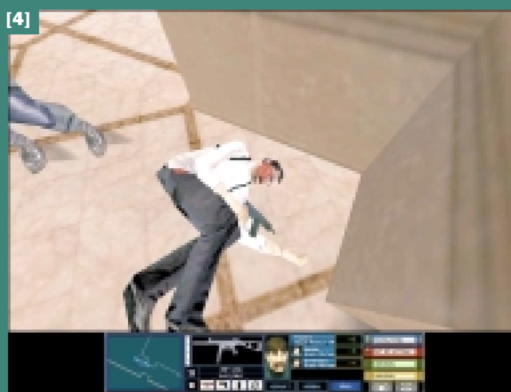


[2]



[1] Мистер Большое Начальство в довольно-таки потрепанном виде.
[2] Какое умное, открытое лицо... На "Личное дело" его!





[3] А это так, лирика. [4] Кто к нам со “Скорпио” придет, тот 45-й калибр в упор словит...

блескивающие шлемы! Именно их не было в R6 и именно они придают образу бравого спецназовца завершенность.

Главный фокус в том, что эта фотографическая точность свойственна не только внешнему облику солдафонов и негодяев, но и всем их движениям. Смену обоймы в пистолете можно теперь отследить со стороны, так сказать, невооруженным глазом, а уж что говорить о мастерском обращении с оружием — угол наклона, подстраховка, готовность к мгновенному применению... К слову сказать, напарники теперь прекрасно обращаются с пистолетами. Это связано с появлением полноценного снайперского режима и полностью неприменимых в ближнем бою винтовок. Наиболее эффективное вооружение на данный конкретный момент они выбирают сами, но две дополнительные команды в списке приказов позволяют назначить тип оружия и даже режим стрельбы.

Кроме того, спецназовцы наконец-то получили свободу перемещения в положении сидя. В RS они очень даже весело, вразвалочку ковыляют, не подставляясь лишний раз под пули. Этой же цели служит ультрамодная фишка — возможность наклонить корпус и выглянуть за угол. Сидя это делать еще приятнее. Только попробовав, понимаешь, как, в сущности, тупы и неуклюжи были ничего не умеющие манекены из Rainbow Six.

Крики и выстрелы

Есть и еще одна грань реализма — пулевые попадания. Такой жизнеподобной схемы ранений еще нигде не было, и главное здесь — даже не результат, а само поведение подстреленного субъекта. Тяжелораненые теперь не просто валятся на пол. Они медленно оседают, обхватив руками поврежденную конечность и оглашая эфир воплями о помощи. Не так хорошо орут, как можно было бы, конечно, но все равно приятно. Террористы, легко подстреленные, скажем, из “Пустынного орла” .357 “Магнум”, устраивают национальные пляски со множеством непроизвольных движений. Подволакивание задетой ноги, стрельба навскидку с колена, падение на четвереньки и судорожные попытки встать — сколько угодно изящных трюков, сплетенных вместе в один мощный эмоциональный удар. Да они теперь даже на бегу палят, отчаянно промахиваясь! Здорово, просто здорово.



[5] Концептуальный ракурс, вы не находите? Не завидую я этому парню. “Баррет” все-таки, а не духовушка...

Крови стало гораздо меньше, и это тоже правильно — теперь о характере попадания узнаешь по интенсивности телодвижений субъекта, а не по количеству красных пятен на его костюме. Знакомая лужица растекается лишь из-под простреленной головы... Да, кстати, пули из снайперских винтовок прошивают тела насквозь, завертывая гадов волчком. Особенно дико подобная сценка смотрится в сумасшедшем грохоте “Баррета” — длинный ствол огромной пушки, что выставил перед собой застывший в ожидании боец, вдруг взрывается долгой вспышкой желтого пламени, раскатистый “БРА-Г-АМ” разносится эхом, в белой стене появляется аккуратное черное отверстие, а парень в жилете конвульсивными движениями подымается с колен. Вот живучий, гад... Гулко вступает “Пустынный орел” — ГРА-АМ, ГРА-АМ, — и движение постепенно затухает. Видимо, в этот раз патрон 9,50 “Браунинг” едва задел красавца — обычно после него никто, ну совершенно никто встать не пытается.

Да, доведенные до кондиции звуковые эффекты... Выстрелы стали действительно грохочущими раскатистыми выстрелами, а не неприятным постукиванием. Рявкание очереди из Enfield L85A1 никогда не спутаешь со стаккато карабина M4 (CAR-15 и M-16 отныне отошли в небытие... На смену явились исконно британский “Энфилд” и футуристическая Styer AUG. Но мы отвлеклись). Да даже .50 и .357 “Пустынные орлы” звучат по-разному!

И как апофеоз — грамотный replay с тремя видами камер. Самая интересная та, что отслеживает перемещения спецназовцев от углов помещений. Вместе с умным поведением напарников и жутко грохочущим оружием впечатление создается труднопередаваемое... Палят все, и мало кто уходит живым. Грамотные перестрелки затяжные, и поэтому зачастую малозрелищные, но это легко поправить, так ведь? Надо просто встать во весь рост и красиво словить пулю новеньким шлемом. Зато какой кадр будет!





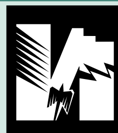
Сто лет назад я подсунул приятелю альфа-версию Age of Empires, пообещав, что "в конце будут космонавты". Особенно не переживая по поводу полного отсутствия AI, мы увлеченно следовали из века в век, очарованные пластикой движений сборщиков ягод, желтизной осенних листьев и достоверностью зданий. И даже когда никаких "космонавтов в конце" не обнаружилось, мы не стали расстраиваться. Ведь рано или поздно Microsoft обязательно издаст что-нибудь вроде Age of Alpha Centauri, верно?

ЧТО МОГУТ КОРОЛИ?

•Олег Хажинский•

AGE OF EMPIRES 2: THE AGE OF KINGS (БЕТА-ВЕРСИЯ)

Разработчик	Ensemble Studios
Издатель	Microsoft
Официальная дата релиза	Октябрь 1999 г.
Официальная Интернет-страница	www.ensemblestudios.com/aoeII/index.shtml
Системные требования	Windows95/98/NT4.0, Pentium 166+, 32 Мбайта RAM, SVGA (800x600x256).
Дополнительная информация	200 Мбайт на HDD.



История повторяется. Только теперь у меня в руках не какая-то там безродная "альфа", а самая что ни на есть официальная "бета-2", выполненная на круглом среднего размера диске с цветным тиснением, с документацией страниц эдак на сто с лишним и (внимание!) роскошным плакатом с тенистым деревом наук. Плакат not for sale & reproduction, ясно? Никому не дам, сам буду ползать. Полная версия выходит в октябре, так что вторая "бета" оказалась весьма близка к оригиналу, не хватает лишь заставок и десятка глав в документации, к тому же "game art is not final". Плюс некоторое количество не обременяющих ошибок, часть из которых тотально вешают систему, а другие лишь вызывают потерю синхронизации на мониторе. Однако в целом игра с тавтологическим названием Age of Empires 2: The Age of Kings являет собой образец безупречного качества и классического стиля. Ее положение в бушующем мире RTS непоколебимо, как... массивная фигура Брюса Шелли, сеньор-дизайнера и главы Ensemble Studios.

Тише едешь...

"Три танкиста" конца девяностых, задумавшие завалить дядьку C&C, ныне разбрелись кто куда. Total Annihilation ударился в сказочничество, запутался в собственном сюжете, потерял продюсера и решил попробовать себя в других жанрах. Dark Reign прочел в Game.EXE, что будущее стратегических игр за 3D, начал заниматься спортом и... пропал. Говорят, дебют второй части ожидается к концу года, а мы сможем смотреть на происходящее левым глазом любого юнита.

И только Age of Empires, подобно атомному ледоколу "Крутящий" с отломанным рулем и залипшим рычагом "тихий ход", не стал менять ни курса, ни коней на переправе. Брюс Шелли остался на своем рабочем месте, Microsoft по-прежнему издатель, все те же 256 цветов (но каких!), все та же вальяжная неспешность. Игра была готова чуть ли не год назад, однако специальная тестовая группа Microsoft в Редмонте обнаружила несколько серьезных недостатков, и проект был отправлен на переплавку.

В чем было дело? Слишком крупные здания. Обилие масштабных построек в Age of Kings производит сильное впечатление на читателей журналов, но очень мешает игрокам. Дворцы и крепостные стены в натуральную величину мешают разглядеть картину целиком, загораживают юниты и вообще "тянут одеяло на себя". И это при том, что разработчики рекомендуют играть в разрешении 800x600, а вовсе не в 1600x1200.

В нынешней версии здания стали несколько меньше, хотя некоторые "чудеса света" все еще требуют для постройки неслабый кусок экрана размером 5x5 клеточек (для справки – обычная "хижина" довольствуется одной клеткой). Кроме того, авторы воспользовались образовавшейся



[1] Рано или поздно, эти стены падут. И тогда... Специальная автоматическая система позволит вашим и союзническим юнитам беспрепятственно проходить внутрь огороженной территории, оставляя врагов снаружи.

паузой и подвергли существующий "модельный ряд" зданий суровой проверке на узнаваемость. Если тестируемые (обычные панки из ПТУ) не могли со второго раза рассказать, что делает конкретное здание, его (здание) уничтожали. И рисовали другое, более узнаваемое. Вот такой, можно сказать, ерундой, страдали в Ensemble целый год. В итоге мы получили игру небесной красоты, которая преспокойно работает на любом компьютере, который способен запустить Windows 95, которая не выглядит устаревшей и... все. Чего тут говорить, давайте играть.





[2] Роскошная архитектура! Разработчикам пришлось слегка уменьшить масштаб зданий — некоторые дома просто не влезали в экран.

Казуалы в городе

Может быть, вы и не в курсе, друзья мои, но профессионалы игрового бизнеса уже давно поделили нас на группы. Основных групп две: hard core и casual players. Первые продадут родителей за 3D-ускоритель последнего поколения и обменяют бабушку с дедушкой на Pentium III. Вторые обычно спрашивают: "Ну, чего новенького в стратегиях вышло? Я тут вчера в Master of Orion решил поиграть, но не понял управления". Когда им начинаешь рассказывать, они мгновенно теряют к происходящему интерес и быстро прощаются. За это мы назовем их казуалами.

Так вот, мои замечательные хардкорные друзья, настоящие деньги делаются на казуалах, и Age of Kings – самая правильная казуальная игра. По мнению Брюса Шелли, первые 15 минут знакомства с игрой являются решающими. Если казуал не успеет врубиться, или, выражаясь точнее – не просечет фишку за 15 минут, то мы его потеряем. Поэтому Age of Kings встречает нас с таким дружелюбием и заботой, что становится не по себе. Помощь всплывает отовсюду, даже там, где ее не ждешь. Стоит лишь дернуться руке с судорожно зажатой мышью, как всплывшая помощь сразу пояснит, куда рука дернулась, к чему это приведет и что будет, если она дернется еще. Или, скажем, интерактивное дерево наук прямо внутри игры, понятное и простое, которого так не хватало в SMAC или Test of Time, в "Королях" – пожалуйста, только руку протяни!

Немного секса. В игре появились юниты женского пола, что сразу отмело все сомнения в способе размножения древних римлян, но повергло меня в тяжелые раздумья... Является ли этичным заставлять даму рубить лес, а джентльмена – собирать ягоды? А если точнее, не будет ли дама менее эффективна в роли лесоруба? Этот вопрос не дает мне покоя и сейчас...

С другой стороны, милость игры среди хардкорных игроков тоже хорошо отражается на продажах. Это они, хардкорные, держат фанатские сайты, создают ажиотаж, сидят с казуалами за одной партой в школе и безжалостно "делают" их в multiplayer. Кроме того, вторая часть популярной игры, которая будет отличаться от оригинала только новыми моделями и отсутствием старых ошибок, называется addon'ом, а этот продукт в большом количестве продать сложнее. Таким образом, в Age of Kings есть по-настоящему серьезные изменения, которые обратят на себя внимание игроков со стажем.

По существу

Во-первых, появились формации. Как в Myth, причем можно записывать и свои. Это очень кстати, потому что юнитов в игре много, ведут они себя по-разному, и смешивать их в одну кучу совсем не хочется. Более того, даже при полном отсутствии контроля с нашей стороны группа юнитов постарается встать "по-умному". К примеру, каша из лучников, всадников и пикейщиков автоматически преобразуется в некоторое подобие строя, в котором конные силы выйдут вперед, а лучники сгруппируются сзади, чтобы не лезть на мечи врага.

Во-вторых, проблемы с "путенахождением" остались в прошлом. Лучшие умы в Ensemble больше года работали над тем, чтобы ваши люди больше не застревали друг у друга в грудной клетке, чтобы шли к поставленной цели не прямо, а по кратчайшему пути, и так далее. Хитроумный алгоритм на поверку оказался вполне эффективным, даже когда ему пришлось работать на "случайных" картах.

И самое, пожалуй, главное: AI "теперь по-прежнему честен". Несчастным электронным соперникам приходится каждый раз заново рассылать во все края скаутов, чтобы собрать информацию о карте. Прямо как нам, простым людям! Что более важно, файлы с настройками AI будут открыты для доступа, поэтому все, кто умеет читать и писать, смогут слегка модифицировать поведение оппонентов, "прописав" им свой AI-скрипт. Разумеется, будут и готовые – каждая цивилизация (а всего их, если вы ПОЗВОЛИЛИ себе ЗАБЫТЬ, – 13, с неповторимым набором юнитов, зданий, голосов и музыки) имеет свой стиль игры.

На этом живописание Age of Empires 2 предлагаю закончить. Уже в следующем номере вы увидите официальные "охи и ахи" по финальной версии игры. Первая часть Age of Empires со всеми ее аддонами разошлась тиражом около двух миллионов копий, обогнав Total Annihilation и Dark Reign. Вполне возможно, вторую часть ожидает сравнимый по масштабам успех. Огромная армия казуалов – счастливые отцы, обнимающие за плечи русоволосых сыновей, домохозяйки, менеджеры среднего звена, школьники старших классов и другие достойные члены общества – уже готова встретить Age of Kings. Рейтинг ESRB – Everyone, а значит, игра, как йогурт с низким содержанием жира, не в состоянии повредить даже годовалому младенцу.





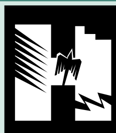
Живее всех живых, однозначно! И не смотрите, что пейзане теперь обзавелись синей шкурой и имбецильным выражением лица (морды?), а в полной версии будут еще амазонки, символизирующие людскую расу, и некие инсектоиды — это все они, игрушечные поселенцы. И даже творческий псевдоним Die Volker (под которым игра проходила у нас ранее) и вроде-как-sci-fi-сюжет здесь не помогают — шитые белыми нитками уши торчат решительно изо всех дыр.

SETTLERS И ТЕПЕРЬ

• Андрей Ом •

ALIEN NATIONS

Разработчик	JoWood
Издатель	JoWood
Официальная дата релиза	Осень 1999 г.
Объем демо-версии	Около 10 Мбайт.
Официальная Интернет-страница	www.aliennations.at Еще один официальный сайт игры — www.dievoelker.com.
Системные требования	Windows 95/98, Pentium 200+, 32+ Мбайта RAM, SVGA.



ет, не истребить в гражданах Фатерлянда пламенной любви к безмятежным симуляторам размеренной жизни среднестатистического бюргера! Аддон к Settlers III с участием амазонок почти вышел, Settlers IV уже анонсирована Blue Byte, а JoWood, тоже, по странному стечению обстоятельств, прописанная в Германии, готовит нам Settlers-клон.

И в самом деле

В единственной миссии почти невесомой демо-версии мы возводим на зеленых лужайках пластмассового вида домики, охотимся на забавных зверушек и имеем своей святой целью собрать в казну 3000 у.е. налогов, не обидев при этом чутких подданных. Территория царства ограничена этакими синими кубиками, в которые мутировали сакраментальные флажки, — свои сооружения мы имеем право возводить только в их пределах. Вместе с тем, каждый юнит поставляется в комплекте с хит-пойнтами, которые недвусмысленно дают понять, что намечаются разборки и сражения. И я уже представляю, как это будет выглядеть...

В стане подопечных заметная узкая специализация — Master Builder, в народе — Прораб, ни за что не станет выполнять неквалифицированный труд Transporter'а-Носильщика, не говоря уж о пролетарии умственного труда по прозвищу Scholar. В полной версии обещают, кстати, 25 профессий и столько же видов домиков для каждой расы.

О, строительство домиков — это один из слабоизученных современной наукой видов мании, навязчивого влечения: а вот это симпатичное зданьице давайтека разместим на берегу озера... Нет, надо, чтобы пейзане могли добраться до него по прямой, не блуждая в лесах... Между прочим, в игре налицо явный технологический прорыв — местные поселенцы сами протаптывают себе тропинки в реальном времени! Второй после строительства занимательный процесс — кормежка почтеннейшей публики. Приходится, понимаете ли, собирать этакие красивые цветочки, а с появлением Hunter'а охотиться на забавных, явно пластмассовых динозавриков.

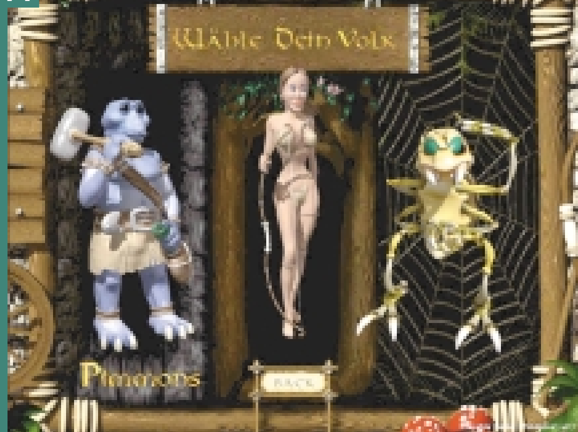
Словом, все процессы равно забавны, привычны и невыносимо скучны: каждый, кто хоть краем глаза видел издали любых Settlers, разберется с AN на автопилоте. Плюс дает о себе знать неполноценность нашей "демы" (доставшейся нам на шапочном ECTS-разборе): все же не самое увлекательное в мире занятие — собирать подати с синеморды увальней. Конечно, потом все разгуляется, не сомневаюсь, но, помилуйте, бои между амазонками и мультяшными паучками?!.

Я уверен, это будет очень хорошая, добрая игра. Иностранные мамы, которые не хотят, чтобы их дети выросли серийными убийцами или адвокатами, будут покупать коробочки на Рождество. Возможно даже, игру рекомендует Министерство образования как пособие для самых маленьких, уже метящих в градоначальники: если Settlers еще можно было упрекнуть в расизме (воевать с азиатами?! как можно!), то AN — воплощение зелененькой кукольной политкорректности.

Милая, в общем, будет игра. Наша Маша, квестологический босс, наверняка поиграет в нее с нескрываемым интересом.

Только скучно очень. Пойду-ка я лучше пройду еще раз "демку" Homeworld...







[1] Тот, что слева, с самым тупым выражением лица — это и есть наше воплощение в демо-версии. Дальше будет хуже.
[2] На шотах не видно, но ландшафт трехмерный. Слегка.



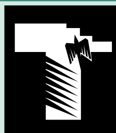
Демо-версия затаилась в глубинах digital press kit где-то между скринами из Homeworld и обоями для Windows, изображающими дюжих ниндзя из HL: Opposing Force. Герр Новикофф и Масса Скар категорически не хотели рассказывать, как им удалось оторвать эту вещицу, но мы, глядя на кровавые пятна на диске и надпись “Not for distribution!!!”, понимали — было непросто.

• Андрей Ом •

ЦАРЬ ЕГИПЕТСКИЙ

PHARAOH

Разработчик	Impressions Software
Издатель	Sierra
Официальная дата релиза	Осень 1999 г.
Объем демо-версии	Около 30 Мбайт.
Официальная Интернет-страница	www.pharaoh1.com
Системные требования	Windows 95/98, Pentium 166 (рек. Pentium 233), 32+ Мбайта RAM, DirectX 6.1, SVGA (2 Мбайта).



Теперь мы увидим нос Сфинкса. Дело, понимаете ли, в том, что нос ему кто-то в свое время отколол. И его, носа, никто никогда в жизни не видел. Поскольку в полной версии нам предстоит, среди прочих развлечений, собственноручно возводить означенную скульптуру, можно не сомневаться – по крайней мере одна загадка древности нам откроется.

Что мы видим

А видим мы типичнейший Caesar III, что нисколько не удивляет – “движок”, пусть и слегка приукрашенный, один и тот же, разработчики, как ни странно, тоже. Понимаете, Impressions рвалась в бой, намереваясь сразу по завершении “Цезаря” нумер три начать ваять четвертую часть, а потом еще пятую, восьмую и двадцать шестую. Однако маркетинговый департамент Sierra мягко, но настойчиво положил свою тяжелую руку на плечо буйным девелоперам и вежливо попросил их немного умерить пыл. В итоге мы скоро получим SimДревний Египет со звероголовыми богами, священным Нилом и носатым Сфинксом. Кстати, всяк, посмотрев на адрес сайта игры, может не без оснований предположить, что без сиквелов дело не обойдется и здесь. Забегая вперед, скажем, что вся игра будет посвящена, как и жизнь любого уважающего себя фараона, строительству модной усыпальницы небывалой красоты для себя любимого, куда лет через тыщу благодарные потомки будут водить экскурсии японских туристов с космического вида видеокамерами и скучающих Братанов Вованов с семействами. Впрочем, мы отвлеклись.

Игры почти нет (а значит, зря наши кровь проливали!) – демонстрационные миссии (две штуки) столь невзрачны, что там негде было даже скриншотов нащелкать, зато в эти несколько мегабайт засунуто полномасштабное интро, красивое и широкоэкранное, а также мощный саундтрек и полный набор соответствующих звуков “под старину”. Однако уже сейчас видно – хардкор, он самый. Километры убористого текста псевдодревнеегипетским шрифтом, стилизованное меню с множеством пунктов, диаграммы динамики роста населения и сбора налогов, многословные советники – citybuilding, ах! И вот это, знаете, не слишком хорошо передаваемое словами ощущение, когда вокруг возведенного колодца начинают селиться люди, и им нужно строить дорожки, чтобы они могли прошествовать на рынок или на работу на рудники, а потом еще пожарную станцию и полицейский участок – да что я вам рассказываю, мы ведь все здесь свои! Нет, это будет, конечно, не шедевр, но добротный продукт, выточенный уверенной рукой опытного мастера. Революции не обещают, и большое им за это человеческое спасибо.

Все очень знакомо и привычно: чтобы не рушились крупные здания, нужно возвести поблизос-



[1] Плотнее их стройте, плотнее!
[2] А теперь посмотрите направо — меню, как можно заметить, умело замаскировано под иероглифы.





[3] Процветать городку осталось недолго — вскоре наступит засуха, и жители уйдут искать щастья в другие места. [4] Местные рабочие почему-то называются walkers, но знайте — это РАБЫ.

ти Engineering Station (TibSun какой-то, честное слово!), а публика охотнее селится рядом с большим Water Supply, чем с маленьким колодцем. Жанр, понимаете ли, не терпит радикальных нововведений, это и приятно – мелкие "фичи" типа засухи смотрятся абсолютно на своем месте. Но развернуться пока решительно негде, миссии заканчиваются до обидного быстро, а сколько-нибудь внушительных зданий нам не выдают.

Чего мы не видим

Мы пока не видим монументов размером в полтора экрана, пирамид и храмов. Мы не видим пользы, которую приносят местные боги и прочая метафизика, – в полной версии, как обещают, можно будет выбирать себе божество по вкусу, построить ему пышный храм со всякими пристройками и молельными домами и наслаждаться благами, которое оно нам за это ниспошлет. Все это интересно вдвойне, если вспомнить, что в египетском пантеоне имеются, например, такие товарищи, как Анубис и Сет, также фигурирующий в оперативных сводках под кличкой Великий Змей. Правда, насчет человеческих жертвоприношений я бы не обольщался – игра для этого выглядит немного детской, пасторальной.

Нет и боев, но их много и не будет – Impressions страдают пацифизмом в обостренной форме. По словам разработчиков, строительством и прочими богоугодными вещами нам предстоит заниматься добрых 80% времени, проведенного с игрой. Военным действиям достанутся остальные жалкие проценты, а особо радикальные миротворцы смогут вообще отключить битвы и заняться землепашеством. Собственно, невелика потеря – особыми отличиями в военной области изделия Impressions никогда не блистали.

В упор не видно неимоверного AI, которым должны были быть под завязку начинены головы наших подчиненных: ну ходят, ну воду носят... А был ли AI? И нужен ли он здесь вообще? Но раз обещали, теперь будем ждать.

В общем, много еще чего здесь не видно.

Путь бусидо — путь смерти

В том учебнике, который проштудировали сотрудники Impressions, прежде чем засесть за игру, было написано, что река Нил играла в жизни древних египтян огромную, местами драматическую роль. Ну что, сказано – сделано.

Теперь мы имеем стойкую головную боль вот по какому поводу: вся жизнь нашего поселеньица происходит непосредственно на берегу реки. И всё было бы OK, не имей Нил дурной привычки самым безобразным образом разливаться и самым непредсказуемым образом пересыхать (нарисовано это престранно и навевает тяжкие мысли о несовершенстве мира в целом и престарелого "движка" от Caesar в частности). Связанных с этим проблем просто не перечесть, и учтите, что к релизу подоспеют эпидемии малярии, дерзкие вылазки нильских аллигаторов и прочие водные процедуры.

Ну и самое интересное из того, чем обещает порадовать полная версия. Вы, конечно, привыкли в случае победы видеть перед собой затейливую надпись "Victory", неимоверные цифры, символизирующие умерщвленных врагов, и портрет виртуального себя в золотой рамке? Так вот. Здесь (внимание!) целью многих миссий будет задание успеть отгрохать себе мавзолей (да повнушительнее!) до того, как придет пора сыграть в ящик. Свежо, а?! А вместо финального победного мультфильма с фанфарами и шампанским мы понаблюдаем, как наш мумифицированный трупик торжественно несут в саркофаге на местный аналог кладбища. Хорошая, однако, награда за неустанный труд на благо родной Египетщины...

Остается только надеяться, что сам процесс бальзамирования милосердно оставят за кадром. Он, знаете ли, весьма неэстетичен. Дело в том, что мозг и прочее совершенно ненужное в загробном мире содержимое головы было принято вынимать через нос усопшего недетскими длинными крючьями.

P.S. Impressions совершенно легально предлагает всем желающим бесплатно скачать Caesar за нумером 1 со своего сайта www.impressionsgames.com. Вы помните, а? 1993 год... 800 килобайт сплошного античного градостроительного счастья... EXE



[5] На стуле сидит вовсе не Ильич в кепке, а Осирис.

C&C: TIBERIAN SUN

Олег Михайлович Ом, Андрей Георгович Хажинский



ДО

Юлиус Роберт Оппенгеймер родился 22 апреля 1904 года в Нью-Йорке. Его отец четырнадцатилетним мальчиком приехал из Германии; впоследствии разбогател на импорте тканей. Он скупал картины и собрал превосходную коллекцию, в которой были даже три полотна Ван Гога.

TOP SECRET
NOD Archive

30.08.99 16:15:13
Oleg_Олег, Петрозаводск
К дискуссии по TS и не только...

Уважаемые сэры! Доколь можно терпеть засилье сопливых тинейджеров с 3Dfx'сами на форуме, а?! Почитал их доводы по поводу TS — с трудом подавил ЖЕЛАНИЕ разбить монитор... Видите ли, полигонов там нет! Если вам так не спится без традиционной полигональной пошлости и уродства — покупайте Silicon, и вперед, с песнями!.. А что касается TS, то мое мнение — это событие в мире RTS! Совершенно прав Alic, говоривший о сюжете и атмосфере. А фильмы, кстати, совершенно не "10-е дело", как, может, кто-нибудь считает! И они (как всегда у Westwood) — на "отлично"!

P.S. А .EXE, наверное, снова выдаст разгромную рецензию: "как и ожидалось... оказалась отстоем..." Такое (извините, профессиональное уже, наверное...) ОЩУЩЕНИЕ, что г-ну Хажинскому пора к психоаналитику, никак вышеупомянутый господин НЕ МОЖЕТ допрыгнуть до линии горизонта...

=Подземный госпиталь NOD
Будущее

Я киборг. Это еще не точно, но пока все складывается один к одному. Вчера набрался смелости и прямо спросил у лечащего врача, а он нахмурился и говорит: "А кто здесь не киборг, сынок?". И ушел. Сестра только смеется и каждый день по утрам меняет изоляционную ленту. Ног у меня нет, их вроде бы в бою оторвало. В каком бою — не помню. Без ног, в принципе, совсем не трудно — я просто опираюсь на два крупнокалиберных пулемета, которые у меня вместо рук, и ползу по полу.

Здесь вообще много интересных людей, не то что у нас в Серпухове. Справа от меня лежит парень, который случайно попал под Flame Thrower. Он проверял давление в форсунках и не успел отскочить. Доктор говорит, остаток дней он проведет в ванной с гелем. Очень интересный человек.

30.08.99 18:41:23
Klyr, Красноярск
Абсолютно согласен, но немного дополню (+)

Не обращай внимания — большинство таких "тинейджеров" уважения не достойны в связи с полным отсутствием оного в отношении других людей. Самая точная характеристика таких людей — ламеры, причем даже не имеет значения тот факт, что некоторые из них якобы круто играют в SC/Q1/Q2/Q3/etc. Характер у них ламерский, и ничего не попишешь. Скромнее надо быть.

P.S. А в каком "полигонном" RTS господа видели такой морфинг ландшафта, как в TS?

P.P.S. ИМХО, воксельная технология — самая перспективная на сегодня (я говорю не только о реализации в TS).

Drop Zone

...Unit reporting. Коммандер, мы взорвали багги Нодов, от него отлетели колеса и прочие ошметки. Йеп, сэр, этим никого не удивишь, но одно колесо плюхнулось в воду и подняло фонтан брызг! Никак нет, не скриптовая сценка. Похоже на интерактивные взрывы, сержант. Да, мы тоже никогда такого не видели. Есть movin' out...

...Прием. Здесь очень странный рельеф, командир. В определенных местах простой выстрел в стену обрыва учиняет обвал, и мы взбираемся наверх. Нет, далеко не все стены. Всё подозрительно квадратное, многовато углов. Но особо крупные взрывы оставляют ощутимые воронки, да, сэр. И строить на них ничего не получается. Обломки могут поранить технику и вконец убить пехоту. Да, сэр, то есть нет, сэр, мы не нанюхались тибериума. А что такое StarCraft, сэр? Есть "отставить разговоры"...

...Интересная особенность, сержант: наши взрывчатые диски не всегда попадают в цель! Да, они рикошетят от неровностей земли. Рядовой Петренко, например, недавно умудрился неловко брошенным диском взорвать и без того хлипкий мост! Два наших Wolverine и один APC с инженерами благополучно утонули в ледяной воде. Конечно, сделали строгое внушение, сэр. Гражданская панихида — завтра...

...Коммандер, когда начало темнеть, я подумал, что у моего монитора, то есть... эээ... извините, прибора визуального обнаружения сломалось колесико "Яркость". Докладываю: темнеет постепенно, на вышках загораются прожектора. Тибериум светится в потемках нездоровым "карасиновым" светом. Эта штуковина, кажется, линейна — темнеет только в заданные моменты. Никакой практической пользы сие не несет, но выглядит неплохо. Перед высадкой замполит говорил нам, что можно будет прятаться в тенях. Отправьте замполита в дисбат. Ах, уже расстреляли?..

...Сэр, нас никто не предупредил, что погода будет такая плохая! Метеоритный дождь случается в самое неподходящее время, но самое безобразное — это ионный шторм... Что, сэр? Ромеро? Нет, сэр, Ромеро у нас не служит... Ионный шторм повреждает все коммуникации, напрочь вырубается радар, не очень болезненные, но шумные разряды утюжат окрестности. Нет, сэр, он тоже линеен. Да, нам тоже жаль. Было бы гораздо веселее...

...Сержант, разведка докладывает, что что-то огромное приземлилось на северо-востоке. Активность NOD небывало высока. Есть "осмотреть место посадки"!..

End of message. Связь прервана.

ГОРИЗОНТА

=Подземный госпиталь NOD
Будущее

Сегодня познакомился с Антоном из психоневрологического. Бедняга попал под обстрел ракетометчиков в районе Пскова. Они садили по нему в упор из десяти стволов и, разумеется, ни разу не попали. Но нервы попортили изрядно. Будь среди них хотя бы пара автоматчиков, отправился бы Антоша к братьям на небеса. А так — в усмерть прокопченный арморсьют и левый глаз закрыть не может. Спит теперь с открытым глазом. Антон — легкораненый, поэтому его везде пускают — даже наверх. Рассказывает, братья из отдела внешней разведки стоят на ушах уже пятые сутки. Всю округу наводнили какие–то типы... штатские, вроде не шпионы, но ведут себя подозрительно. Руководство дало распоряжение задерживать до выяснения. Какое–то имечко Антон им придумал... не помню. Эти “соневские” аккумуляторы ни к черту, менять пора давно.

Архив GDI
Файл: 00030021
Статус: Автор купирован
Письмецо в конверте

TOP SECRET NOD Arhive

Пишу Вам, мамо, из горящего танка — эти огнементы–землеройки производства NOD хоть и являются совершенно шизофренической идеей, свое дело делают хорошо. Письмо из дома со ста рублями, килограммом сала и фотографией нашей собачки Прапора я не получал, вышлите еще.

Вчера нам показывали по телевизору Кейна, того самого, на которого наш дедушка ходил в штыковые атаки еще в Первой Тибериумной войне 40 лет назад. И хоть наш дедушка давно уже по причине глубокой старости болеет хорошей болезнью склерозом (ничего не болит и каждый день все новое), Кейн совсем не изменился, разве что наел себе морду лица в полтора раза шире, чем на старых агитационных плакатах.

Еще вчера к нам в расположение части приезжал толстый и представительный дяденька генерал, очень похожий на доисторического актера Джеймса Е. Джонса, ну как же, мамо, того самого, что озвучивал Дарта Вейдера, как вы можете не знать таких вещей?!

Засим прощаюсь. Письмо, возможно, не дойдет — я забыл приклеить марку, да и танк уже догорает. Привет Ядвиге.

=Подземный госпиталь NOD
Будущее

Тинейджеры. Так их зовут. Они везде. Приходят в города, садятся вдоль улиц и глазеют по сторонам. Молчат, моргают. И вид у них такой... испуганный, что ли. Говорят, на станции видели огромный товарный состав, до отказа набитый тинейджерами. Они пели песни и шатали вагоны на рельсах. Некоторые достигают в холке пяти метров, если не считать 3Dfx. Акселераты, так их.

Откуда взялись эти создания — пока неясно, но если они собираются прибывать в таком же количестве и дальше — войне конец. А мне бы только ноги пришили... Сестра на ушко шепнула, что если донор найдется, у меня есть все шансы вернуться на фронт, потому что “интернал структуре” в порядке, а сверху приказ поступил — освобождать больничные площади под этих... “тинов”. Мол, какой-то секретный проект, тайное оружие братства, one vision, one purpose и прочая патриотическая туфта.

Вот, прикол вспомнил. Сегодня в палату поступил новый больной, весь в бинтах. Абсолютно сумасшедший тип, называет себя Хажинским. Имя дурацкое, и ведет себя странно. Кричит, просится наверх. Говорит, у него deadline на носу. Орал весь день, пока санитары не скормили ему 300 мг с ложечки. Патруль нашел его в пустыне к северу отсюда. Все хотел допрыгнуть до линии горизонта, да поскользнулся и ударился лбом о камень. Ничего серьезного, легкое сотрясение мозга. Кто такой — пока не знаем, документов с собой никаких. Может, дезертир, может — тинейджер.

Архив GDI
Файл: 00034923
Статус: Господам менеджерам использовать в работе
Война — это мир
Штаб, секретно

TOP SECRET NOD Arhive

Проверенная временем тактика “Танковый rush” приказала долго жить, господа офицеры. По той причине, что танков, собственно, у нас больше нет — экспериментальный образец Mammoth mk2 в счет не идет, ибо существует всегда в единственном экземпляре. Но не стоит рвать на себе погоны и стреляться из шотгана от позора: теперь наша с вами Global Defense Initiative может похвастаться ультрамодным фокусом Robot Rush, ибо основной ударной силой стали шагающие Titans.

У меня для вас есть и другие хорошие новости, господа. Практика показала, что пятеро наших дискометов на счет раз рвут в клочья пятерых NOD’овских пользователей базук. Тыловые крысы смеют утверждать, что это, дескать, дисбаланс и геноцид, но они еще не видели в действии Ghoststalker’a, наш ответ савецкой Тане.

Фактически, так называемой “Нодовской братве” совершенно нечего нам противопоставить: их подземные перемещения легко засекаются нашим краснознаменным Mobile Sensor Array, исполненная по инопланетной технологии летучая гадость Banshee (не копирайт) сшибается наземь огнем наших SAM Towers, JumpJet Troops и еще несколькими видами войск. Все оборонные сооружения Братства моментально сникают и превращаются в чугунные болванки после уничтожения (а лучше захвата) нескольких электростанций.

Хотелось бы упомянуть о дурацкой привычке NOD пользоваться Cloak Generator’ами — если наши предки в Red Alert безошибочно определяли местонахождение вражьей базы по подозрительному темному пятну в самом центре полностью открытой карты, то современная технология показывает просто голый рельеф. Совершеннейшая низость — вместо того чтобы дисциплинированно и в организованном порядке совершить коллективное самоубийство, мерзавцы пытаются препятствовать установлению конституционного правопорядка. Им невдомек, что банальный сенсор за $900 мелкими купюрами не оставляет от их хитрости камня на камне.

Отсутствие у NOD медика — это бааальшая ошибка, как говаривал древний полководец А.Брауншвайдер. Шварценеггер? Не полководец? Какая разница! Они, как докладывает разведка, могут лечиться в тибериуме, но медленно, очень медленно. Правда, террористы обладают Mobile repair unit, в то время как мы довольствуемся традиционным Repair pad.

=Подземный госпиталь NOD
Будущее

Хажинский никак не успокоится. Не знаю, где он достает такой тибериум, но прет его по-страшному. Вчера закатил очередной концерт, ажно ребята из палаты тяжелого давления приползли послушать. Кричал, что наша жизнь — игра, а мы в ней — только юниты. Что у нас на троих два цвета и четыре кадра анимации. Что все это он уже сто раз видел и нечего тут огород городить. Мол, он таких как мы харвестерами еще в школе давил. И если его не выпустят обратно, обведет нас в рамку и пошлет куда подальше. Забавный такой парень, большой шутник.

Врачей он, похоже, достал больше нашего. Сегодня хирург приходил его смотреть, все по коленкам молоточком стучал, "пройдись туда, пройдись сюда, сынок", линеечкой какие-то замеры делал. Клоуны они, эти доктора, ей-богу. Человек с головой не дружит, а они по коленкам стучат...

Unit lost
Sir... No problem

"Мы пришли не с миром. Мы пришли вместо него."

Brotherhood of NOD

31.08.99 2:37:01
darkSolver
Отцы и дети... блин...

Вот разгорелся на УЧУ-форуме конфликт поколений. Имеются три воинствующие стороны (хотя все считают, что две): 1 — интеллигентные "молодые люди", отличающиеся излишним консерватизмом и нелюбовью ко всему, что связано с поколением X; 2 — молодые люди, которых называют "тинейджерами", не омрачающие свои светлые головы (они светлы внутри, а не снаружи) мыслями о том, что они могут кого-то обидеть и задеть фразами типа: "Ну, чувак, это ж говно, и все, кто в это играет, — говно"; 3 — люди, которых здесь явное меньшинство, которые не оцениваются возрастом и отношением. Они просто любят качественные игры и не любят, когда их надувают или считают "пиплом, который хавает"... Люди, ну опомнитесь, давно ли вы играли в Dune 2? А в C&C когда переигрывали? TS — это то же самое, та же бодяга, могучая куча на кучу. Какая тут стратегия? Хорошо, что у нас в стране мы немного застрахованы от разочарований некачественными игровыми поделками. Мы тратим на игру три бакса против 40 и еще можем прийти на следующий день и сказать: "Вась, дай мне лучше свежую "бету" Ut вместо этого Г". Не в обиду никому будет сказано, такая любовь к мылу типа TS напоминает мне старперский коммунизм, типа игрушка в лучших традициях вашей молодости. "Ах, это так похоже на ту игру, в которую я играл в детском саду на 286-м компьютере, только теперь ландшафт деформируется лучше..." В общем, "Даешь Eye of Beholder на движке Diablo!" У Westwood это может получиться...

=Подземный госпиталь NOD
Будущее

Мне нашли ноги. Слава Кейну! Правда, тощие и немного кривые, но хирург уверил, что после установки пневмоактиваторов это будет уже не важно. Через две недели на фронт. Прощай, милый госпиталь!

Ах да, забыл. Доктор сказал, что я теперь смогу двигаться по зеленым линиям и стрелять по красным и что раньше такого вроде бы не было. Интересно, что он имел в виду?

====dictionary.txt
Insufficient founds
Affirmative
Processing
Unit engaged Unit ready
Orders Received
Insufficient founds
By your command
Target Acquired

31.08.99 5:36:09
Snake
Re: К дискуссии по TS и не только...

Ладно, может, TS и не хит, а чем "Старкрафт" лучше? Тактика "СтоСамыхСильных юнитов" прокатывает почти во всех RTS, начиная с "Дюны-2" (правда, в ней 100 юнитов строить нельзя было). "Старкрафт" (и "Варкрафт") очень показатальны в этом смысле: как может называться стратегией игра, в которой залог победы — это скорость шевеления мышкой: построил юнит, послал за ресурсом, построил два, послал за ресурсом, построил ферму... Где здесь стратегия? Все разнообразие заключено в выборе послать в атаку 20 гидралисков на 15-й минуте игры, или 20 гвардианов на 35-й. Чем TS хуже? Или народ прется по плоской мультяшной графике "Старкрафта"? Лично я лучше Myth не видел стратегии — ни по графике, ни по геймплею, ни по сюжету.



Далекое будущее,
"Вечерний УЧУ Daily",
тетрадка "Аналитика",
колонка благородного вана
О.М.Ома-48

Нинь хао, мои драгоценные лаоваи. Принесите же кровавую жертву своему домашнему идолу ББ из черного камня и внемлите! Сегодня завершены исследования ископаемого программного продукта под кодовым названием Soleil Le Tiberium: ученые Его Величества Бога-Императора долгое время SMEялись над этим старинным, но милым плюс-плюс-топ-директом Силиконового века. Уже сейчас можно утверждать, что так называемые C&C-клоны, из которых наши далекие предки-полубоги Ом-1 и Хажинский-1 еще не умели получать зеленый бекон, закончились именно этим продуктом: абсолютным C&C, точкой no-return. TibSun завершил собой интереснейшую эпоху, поставил жирную точку в целой эре компьютерных игр, заставил индустрию продвигаться дальше. Тогдашние "критики" судили игру обычными мирскими мерками, они не могли знать, как много она значит для истории.

Оставайтесь с нами. Не забудьте обновить tattoo-pro. Целую всех в звезды, сушеные мотыльки.

.....transmission ended.......





А намедни, мамо, они захватили наш Obelisk of NOD. То-то было грохоту!



Ночь, улица, фонарь, тибериум. Я второй справа.



Вон те смешные воронки, господа офицеры, являются результатом применения ионного оружия.



Это Кейн. Я про него тебе писал. За время своего отсутствия он явно не соблюдал диету.



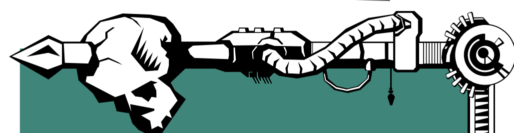
Командир сказал, что это Ионный шторм. Daikatana? Нихт, натюрлих.



Нужно положить решительный конец применению химического оружия, запрещенного Женевской конвенцией!



...and James Earl Johns as the voice of Darth Vader.



COMMAND & CONQUER: TIBERIAN SUN

РАЗРАБОТЧИК Westwood Studios

ИЗДАТЕЛЬ Electronic Arts

Самый настоящий C&C клон в мире.

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

...ndows 95/98, Pentium 166, 32 Мбайта RAM, SVGA (2 Мбайта), 8X ...-ROM.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ИНФОРМАЦИЯ

... Мбайт на HDD.

...сть низкая
...ика ★★★★☆
...ика ★★★★
...ук ★★★★
...ие ★★★★☆
...ет ★★★★☆





ФАЛЬШИВЫЙ ЗАЯЦ

“КНЯЗЬ: ЛЕГЕНДЫ ЛЕСНОЙ СТРАНЫ”

•Игорь “BioLogIn” Бугаенко•

Представьте себе обычный российский ресторанчик, бывшую легендарную общепитовскую столовую номер 7 (или даже 8, не важно). Вы входите, садитесь за столик, делаете заказ. После небольшой паузы официант приносит желанный бифштекс. Кусок мяса обильно полит соусом, благоухает изысканными приправами и вообще всячески возбуждает аппетит. Друзья много раз хвалили местную кухню, и вы, естественно, спешите отведать это “фирменное блюдо”. Но вместо обещанной говядины, телятины или даже зайчатины вы чувствуете на зубах... заурядную морковку, картошку или еще какой-нибудь корнеплод. Обидно, да?



А теперь, после этой гастрономической увертюры, давайте вспомним, что мы слышали о “Князе” за всю его долгую предрелизную историю. Вспомним, как в приступах безысходной тоски по Diablo 2 и “Аллодам-3” в сотый раз с пятикратной лупой в руках изучали шоты будущей игры... Но “Князь” наконец вышел. И знаете, что самое обидное? Все, что мы видели и слышали прежде, — чистейшая правда. “Князь” — добротная игра с милой графикой, кажущейся к месту и, несомненно, умелой музыкой, неплохо скроенным сюжетом, бездной характеристик и всем-всем-всем, что на роду написано любой стратегии/РПГ. Проблема в одном, и это, увы, главное в данном случае — не совсем понятно, как во все это играть. Что называется, за деревьями не видно леса...

Первое блюдо

Сначала — о приправах. Их есть, и есть их в приятном количестве. Вся Лесная страна предусмотрительно разбита рекой на три части — как раз по одной для викинга, славянина и византийца. Выбирайте класс персонажа, обучайте его различным умениям — знахарству, торговле, фехтованию или стрельбе, кузнечному или плотницкому ремеслу, на любой вкус.

Герой готов, его звут Драгомир, или Михаил, или Волк. Каждый стартует в своей деревне, имея за душой строго персональные навыки, а за спиной попутчиков. Крымляне больше всех любят мечи, нордлинги — топоры, булавы и прочий берсеркерский инвентарь, россы уважают луки. И лишь одна на всех у них проблема — прорваться к реке, отгрохать мост и конфисковать оставшиеся части Амулета у конкурентов.

Вот тут-то и обнаруживается основной изъян “Князя”: пройти игру, НЕ размахивая “этими грубыми железками”, просто невозможно (как минимум, чтобы соорудить мост, вам придется давить мертвецов у реки). Сам же процесс размахивания оказался утомительным донельзя. Волей-неволей, столкнувшись с необходимостью столь активной борьбы за выживание, на ум приходит Diablo. Само по себе это подспудное сравнение — русскоязычного “Князя” и американоговорящего “Дьявола” — не только не плохо, а даже хорошо, но вот подсознание...

Мое тупое, жаждущее крови подсознание хочет от указательного пальца десять и более кликов в секунду. А тут — кликнул на фраге и сиди себе, лечи героя, ожидая, кто первый откинет копыта. Такая схема (впрочем, чисто стратегическая, благодаря которой вы и читаете этот материал в зеленой тетрадке журнала) отлично работала в тех же “Аллодах”, даже в WarCraft’е, но что она делает в “Князе” — для меня так и осталось загадкой...

И еще... Помните, уважаемые, как вы все надрывно кричали: “Diablo — попса,





[1] Неприятный инцидент за мостом удалось загладить без особенных затруднений. Мясо рептилий оказалось чрезвычайно мягким, хотя и слегка отдавало тиной. [2] Кажется, нас здесь ждут. Надеюсь, история с рептилиями не повторится...

убийца мышей etc.", помните? Но вот вышел "Князь", и оказалось: а иначе-то и нельзя, ибо, в противном случае, игровой процесс мигом лишается динамичности и начинает походить на какой-нибудь, прости господи, Panzer General. Или, в лучшем случае, на Magic & Mayhem. Словом, где тут моя end-of-turn button?



[3] Десяти человек вполне достаточно, чтобы образовать толпу. Тактические группы совсем не повредили бы "Князю".

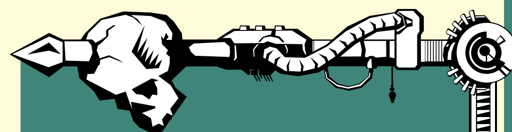
Второе блюдо

Но черт с ним, с плащом. Слава богу, в одиночку ходить вас никто не обязывает, можно набирать партию, правда, не больше своей "харизмы" или десяти человек. Но – вот она опять, замадня! Формаций нет, "горячих клавиш" на группы нет, держать строй отказываемся. Последнее еще более удручает, ибо по системе "Князя" удар в спину или в бок приравнивается к трем по морде лица. Вроде бы логично, а на поверку, в итоге – неразбериха: когда к вам на стрелку прибегают 15 аспидов, ты их, хочешь того или не, ни за что не удержишь, сгрызут половину отряда. А пузырьки пить – категорически не успеваем, а любимого healing spell'а (как и любого другого) в игре нет, а... ОК, живых уводим. И тогда вылезает гнусный баг, работа прозорливых вражеских минеров-террористов – не иначе: за две клетки до партии все оставшиеся злыдни как по команде останавливаются. Ждут. Еще ждут. Чего ждут? Лечимся, воскрешаем падших. Повторяем все с начала. Бррр...

Через полчаса охватывает чувство бессилия – что же это я? что же это со мной? получается, ничегошеньки не понимаю?.. А может, так все и задумано, а может, это и есть "правильная игра"? Может, я так привык к Magic: the Gathering, что компьютерные игры уже не воспринимаю? Может, тут МНЕ не дают, а вот ему дадут, тебе дадут и даже соседа Василия – и то одарят? А потом догонят и еще раз наградят? Может, чтобы научиться играть в "Князя", недели мало, нужен месяц-квартал-год? Русь, птица, понимаешь, тройка, дай ответ! Молчит, непутевая...

Третьего не дано...

И ведь есть, есть фенечки! Есть симпатичные побочные квесты & крепко сбитый основной сюжет. Есть услада алхимика – всякие смеси, взвеси, яды, масла etc. Есть даже "система визуализации" персонажей, и она МНОГО лучше Diablo'вской – хотя бы тем, что все вещи в inventory не убираются "за пазуху", а висят себе на геройском поясе. Много всего, но хочется не подливки, а – помните? – сочного фирменного бифштекса. А там... морковка. Фальшивый заяц. НЕ ТО. EXE



"КНЯЗЬ: ЛЕГЕНДЫ ЛЕСНОЙ СТРАНЫ"

РАЗРАБОТЧИК "1С"

ИЗДАТЕЛЬ "1С"

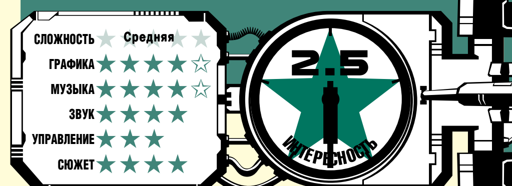
Серьезная мичуринская (а значит — благородная и всячески заслуживающая одобрения) попытка скрестить культовое Diablo с тактикой культовых же "Аллодов" не увенчалась успехом. А жаль... Какой мог быть слон!..

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

Windows 95/98/NT, Pentium 133 (больше и не надо), 32 Мбайта RAM, SVGA (2 Мбайта), 8X CD-ROM, DirectX 6.0.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ИНФОРМАЦИЯ

150 Мбайт на HDD.





СКВОЗНЫЕ ГЕРОИ



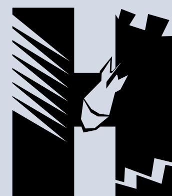
Опыт вторжения на чужую территорию

ЛИЧНОЕ ДЕЛО

АНДРЕЯ ЛАМТЮГОВА



Момент, похоже, назрел. Это стало ясно при внеплановом, почти случайном осмотре некоей аркады Gulf War на предмет того, не симулятор ли это, случаем. Не симулятор. Игрульке пинком придается ускорение в сторону Господина ПэЖэ — оттуда незамедлительно начинают доноситься треск и скрежет. Ну и ладно бы. Но вспоминается такая мелочь: тот "типа танчик", который был там задействован, стрелял (в числе всего прочего) вещами под названием HEAT и SABOT.
Далеко расползлась заррраза, ничего не скажешь. А о танковых симуляторах, переживающих в настоящее время период ренессанса, и речи не идет.



Ну вот, к примеру, SABOT. Это вовсе не аббревиатура. Это слово пришло из французского языка (слышали?). А вот слово HEAT, напротив, аббревиатура, сокращение по первым буквам, понимаешь. К этому можно еще добавить, что теперь любой распоследний танкист знает о существовании маленького английского городка Чобхэм... за что такая честь?

И люди, кстати, всем этим интересуются, в том числе и у меня. Так что момент, повторюсь, назрел. Вносим ясность. На самом простом уровне.

Со всей дури

Итак, Sabot не аббревиатура, друзья. Это французское слово, обозначающее башмак. Сабо.

На самом же деле, то, о чем мы говорим, называется APFSDS. Armor-Piercing, Fin-Stabilized, Discarding-Sabot. По-русски – бронебойный, оперенный, с отделяющимся направляющим устройством.

У нас этот снаряд называют подкалиберным. Или, говоря официальным языком – бронебойный подкалиберный снаряд, сокращенно БПС. Калибр того, что попадает в цель, действительно куда меньше калибра ствола, откуда ОНО вылетело. "Башмак" – по-нашему, направляющее устройство – это как раз то, что не дает такому снаряду болтаться в стволе.

Такие снаряды – это просто болванки. Они поражают цель только за счет своей кинетической энергии. Которая, как мы помним, пропорциональна квадрату скорости. А потому эту скорость увеличивают любой ценой. Именно для достижения этого нормальный снаряд и был "сжат" в диаметре... Не шипите, пожалуйста, я не буду вдаваться во все нюансы баллистики... Так вот. По той же причине танковые пушки теперь делают только гладкоствольными (нарезы накладывают существенное ограничение на максимальную начальную скорость).

А как сделать, чтобы незакрученный снаряд не начал кувыркаться? А для того и стабилизаторы сзади...

Оперенная "игла", вылетающая из ствола (примочка с французским названием тут же отваливается), действительно несется с бешеной скоростью. 1665 м/с у "Абрамса" и 1715 м/с у Т-80. На английском "Челленджере" стоит все же нарезная пушка. Результат – 1340 м/с... Речь, разумеется, идет о начальной скорости.

А как же эта штука подбивает танк, если в ней нет взрывчатки? Поверьте мне – если с такой энергией

проломить броню, то взрывать еще что-то уже не нужно. А если не верите мне – посмотрите на картинку. В этот "Абрамс" угодил именно такой снарядик.

Сердечник подкалиберного снаряда делают из чего-нибудь очень прочного и тяжелого. Дабы сам не разбился от удара. Раньше для этого применяли вольфрамовые сплавы. Теперь – сплавы обедненного урана. (Вот, кстати, еще одно разъяснение: если вы встретите в подходящем контексте сокращение DU, то можете не сомневаться – это значит Depleted Uranium.) Вообще, слово "уран" действует на неподготовленных людей мистическим образом: некоторые всерьез полагают, что современные танки вовсю шарашат ядерными снарядами. Ошибочка.

Тут есть и еще один моментик: уран от удара вспыхивает. При определенных обстоятельствах это может привести к дополнительным спецэффектам, таким, например, как летающие по воздуху танковые башни.

Главная особенность БПС – ограниченность его действия по расстоянию. Чем дальше, тем меньше шансов, что удар будет удачным.

Вероятно, самый эффектный пример действия такого снаряда имел место в войну (технологии, конечно, тогда были не то, что сейчас). На полигоне ИС-2 с километровой дистанции выстрелил по трофейной "Пантере". Снаряд попал ей в лоб, прошил насквозь и вырвал лист кормовой брони...

На любой дистанции

А вот HEAT – это сокращение. Не забыли? High-Explosive Anti-Tank. Бронебойный кумулятивный снаряд. БКС. В нем взрывчатка есть. И много.

Если во взрывном заряде сделать выемку – скажем, в форме конуса – и взорвать его, поместив детонатор в строго противоположном месте, то выемка сфокусирует силу взрыва в одном направлении. Это и есть кумулятивный эффект.

А если покрыть эту выемку слоем металла (раньше это была, как правило, медь, теперь используют металлический тантал и наш любимый обедненный уран), то произойдет вот что. Взрыв превратит эту облицовку в тонкую металлическую струю, летящую со скоростью порядка пятнадцати километров в секунду. Удара кумулятивной струи обычная броня не выдерживает. По крайней мере обычная броня приемлемой для танка толщины.

Надо заметить, что и этими штуками гладкоствольные пушки стреляют лучше, чем нарезные. Кумулятивный снаряд не любит, когда его раскручивают – центробежные силы рассеивают струю, бронепробиваемость падает...

Главная особенность такого девайса – ему абсолютно все равно, на какой скорости встречаться с целью. А потому кумулятивные боевые части бывают и в снарядах, и в гранатах, и в авиабомбах, и в ракетах... особенно в ракетах. Кстати, самая наглядная демонстрация воздействия противотанковой ракеты на цель была, вероятно, в intro первого "Лонгбоу".

Типичная картина при успешном ударе кумулятивным боеприпасом: крохотное сквозное отверстие в броне, люки вырваны ударной волной, идущей изнутри, экипаж убит на месте...

Both sides of story

Разумеется, это всего лишь одна сторона истории. Почему сверхпрочный сердечник подкалиберного снаряда, вместо того чтобы проломить броню (а силы хватило бы), неожиданно сам с треском разлетается на куски? Почему кумулятивный снаряд в лучшем случае оставляет на этой броне лишь неглубокую язвочку (в войну наши танкисты ласково называли такую отметину "засос ведьмы")? И, наконец, при чем здесь маленький английский городок Чобхэм?

Ничего не поделаешь, все это – уже немного не наша тема. В большинстве случаев игрописателям без разницы, как работают эти штуки. Особенно тогда, когда речь не идет о серьезном танковом симуляторе, таком, к примеру, как M1 Tank Platoon 2. И особенно, если то, что они делают, вообще к симуляторам не относится. А средства защиты от всего этого практически всегда изображаются на некоем абстрактном уровне.

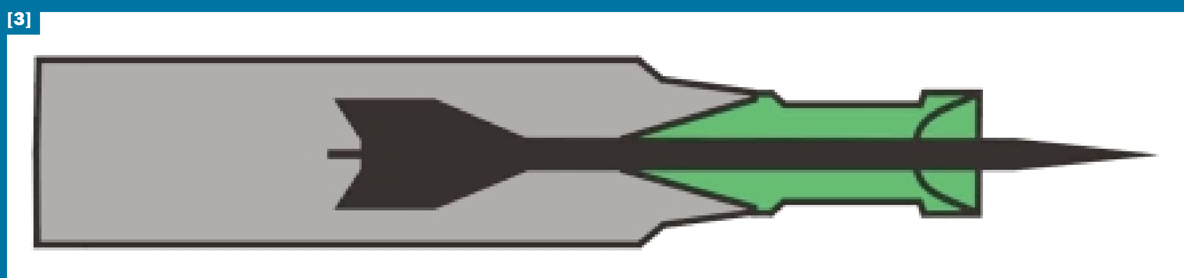
Но то, о чем мы говорили, – это составная часть не то что каждого танкового сима, а почти любой игры, где к танковой пушке даются разные снаряды.

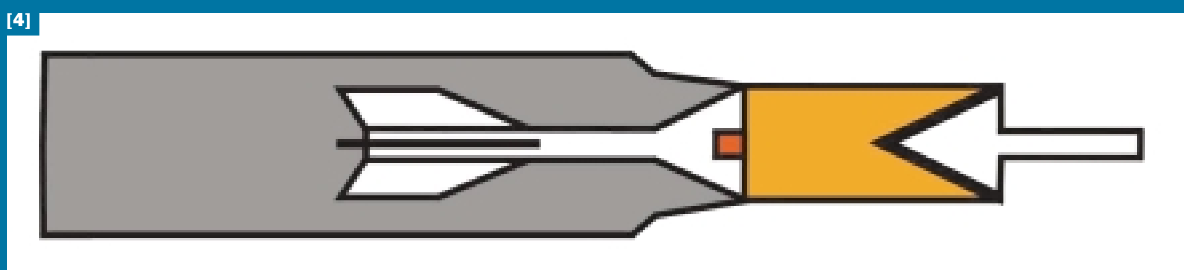
И народ иногда интересуется, что есть что.

P.S. Однажды Господин ПэЖэ, вальяжно поигрывая своим шотганом (калибра явно не 125 мм), заметил, что только у них в департаменте танки могут плавать, летать и погружаться под воду. Он был глубоко неправ – они везде могут и то, и другое, и третье.

[1]


[2]


[3]


[4]


[1] "Абрамс". Бывший. **[2]** Весь ассортимент — в нижнем правом углу. **[3]** Подкалиберный снаряд, он же SABOT. По броне бьет только "игла". **[4]** Кумулятивный снаряд. Он действительно такой тупоносый на вид — ему все равно, с какой скоростью лететь...



Недавно приятель покатал меня на Seat Ibiza. Крохотная такая машинка с маленьким движком объемом 1,3 литра. Но разгоняется на удивление хорошо! Плюс отлично держит дорогу, маневренна, динамична. Поэтому когда в нашей "демке" Rally Championship 2000 единственной доступной машиной оказался именно этот Seat, я не обиделся. Машина-то знакомая.

• Александр Вершинин •

ПИЛОТЫ КОЛЕСНЫХ

RALLY CHAMPIONSHIP 2000

Разработчик	**Magnetic Fields**
Издатель	**Europress/Actualize, в России — "Дока"**
Официальная дата релиза	**29 октября 1999 г.**
Официальная Интернет-страница	**www.rally99.com**
Объем демо-версии	**Около 68 Мбайт** (см. ее на нашем диске!).
Системные требования	**Windows 95/98, Pentium 200+ (в присутствии 3D-ускорителя с 4 Мбайтами памяти; но лучше все же простенький Pentium II 300 с Voodoo 2 и 12 Мбайтами памяти на борту), 32 Мбайта RAM (рек. 64), 95 Мбайт на HDD, DirectX 6.0+.**



В последнем утверждении заключалась самая главная ошибка. Видимо, мы с разработчиками из Magnetic Fields пробовали на зуб совершенно разные авто. По крайней мере их виртуальная трактовка "Ибицы" (убийцы?) выделывает такие трюки, что будь они реальными, данный "Первый взгляд" писал бы какой-нибудь другой автор. Скажем, Господин ПэЖэ, рассекающий по узким улочкам Мадрида исключительно на устойчивом, безопасном тяжелом тракторе "ХТЗ".

Демо есть демо

Демократический выбор водителя таков: одна машина, одна трасса. Секундомер монотонно отсчитывает секунды, очень условное изображение машины двигается слева направо через переборки checkpoint'ов – прямо к заветному финишу. А в это время на дороге происходит такооое безобразие!

Первая мысль при виде игры: ура, наконец-то продолжение Colin McRae! Что не есть верно, так как Colin McRae Rally 2 уже в работе, причем совершенно независимо от RC2000. Но виды, можно сказать, родные. Идеальное повторение виртуальной кабины авто, вид с заднего сиденья (которого в раллийной машине нет!); для эстетов предусмотрены откидные места на капоте, бампере и... в виде большого летающего змея, привязанного как раз за выхлопной трубой. В рекламируемой "полностью рабочей торпеде" текстурой не является лишь тахометр. При этом он выполнен так мелко и топорно, что лучше бы не делали – все равно никто не сможет им пользоваться. Зато торпеда темнеет при въезде в тень и ярко освещается на солнышке. Вот к чему стоило стремиться!





[1] Фотография?.. Нет, не фотография... А может?.. Да нет... Хотя... **[2]** Вот бы угнать трактор и покататься на нем! Постойте, это же ПэЖэ!





[3] На флоте это называют повотором "Оверкиль".
[4] Местные заборы, к сожалению, непробиваемы — "Кармагеддона" не будет.

Демо Rally Championship 2000 вправе хвастаться двумя приятными моментами. Второй из них — обещанный в заключительном скриншоте набор автомобилей полной версии. Это просто праздник какой-то, коллеги! Не хватает модного в последнее время Ford Focus (или в Англии его называют "Puma"?), зато есть любимый VW Golf-IV, симпатичный Peugeot-206 и Citroen Saxo. Привлекают внимание своим присутствием в рядах раллийной братии Honda Civic и Skoda Octavia. Кажется, в финальной версии RC нам будет с чем поразвлечься. А пока переходим к первому приятному моменту.

Брависсимо!

Угадали, графика. Одинокая на демонстрационной стадии Seat Ibiza выглядит просто потрясающе. На месте все — от следов дворников и грязи на лобовом стекле до красивого диска запаски в багажнике. Ударом в сердце стало появление дыма из выхлопной трубы. Красиво, ребята. Перегазовка на старте порождает агрессивный черный выхлоп; отрыв колес от земли или кувырок на крышу сопровождается яростными вспышками при понижении передачи и медленно исчезающим дымком по мере сброса оборотов. Такая малость, а приносит море счастья. Радуюсь, как ребенок.

Поверхность трассы не уступает по качеству исполнения. Настоящая деревенская дорога, каких так много в нашей замечательной стране. Ни единого ровного участка, сплошные рытвины и колдобины, да наезженная колея от постоянно курсирующих автомобилей. Трюк в том, чтобы удержаться в этом импровизированном желобе. Иначе начинается непрерывный пересчет мельчайших подробностей загородного автобана, и машина мгновенно теряет большую часть управляемости. Дальнейший выбор предельно прост: либо сбрасываем скорость, либо трасса сбрасывает автомобиль. Что подводит нас вплотную к главному огорчению демонстрационной версии Rally Championship 2000 — физической модели.

Акробаты за рулем

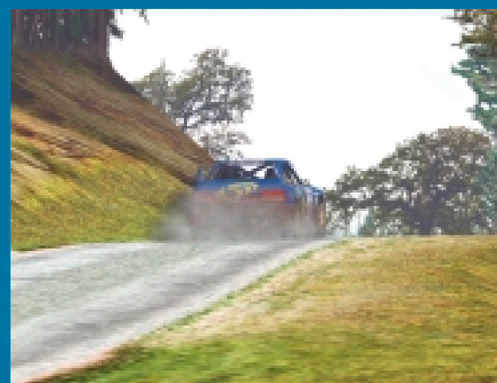
Авторы игры, очевидно, не разделяют распространенного мнения о том, что человек летать не может. Ни сам по себе, ни внутри чего-то железного, тяжелого и без крыльев. Программист есмь бог своего кода, поэтому раллийные машины RC летают много и с удовольствием. При малейшем намеке на ошибку водителя летучий испанец Ibiza с легкостью пегаса взмывает в воздух, чтобы затем неохотно приземлиться на борт или крышу. Наехали на средней величины колдобину? Чем не повод перекувырнуться пару раз через голову. Ударились со всей дури о деревянное заграждение? Отлично, добро пожаловать на крышу. Боже, треснулись о дерево? Опять-таки, не забудьте совершить тройной тулуп с переворотом. Машина как будто наполнена гелием, малейшего толчка снизу для нее достаточно, чтобы посчитать это сигналом к подъему в воздух. Но ведь так не бывает! Мы уже давно бы поубивали себя и окружающих.

Пинбольный синдром Rally Championship усугубляется клаустрофобичной теснотой трассы. У вас есть дорога шириной ровно в ваш автомобиль и небольшие разухабистые карнизы по краям. Все остальное по привычке дорисовывается с помощью выставленных плотными рядами вдоль дороги рекламных плакатов лесов, полей и рек. Проблема не принадлежит эксклюзивно данному конкретному "движку" — пора менять сложившуюся идеологию раллийных engine'ов. Надо двигаться вперед, не зацикливаться на классических Lotus или Test Drive 1.

Случайно или умышленно, но в "деме" RC отсутствует и система повреждений/корректировки физической модели поведения неисправного автомобиля на трассе. Кузов не мнется, подвеска и трансмиссия не ломаются. Может, поэтому влетать всем бортом в препятствие и бодрым резиновым мячиком отскакивать от него — в порядке вещей?

Демонстрация технологии

Есть мнение: Rally Championship 2000 должна называться не "демой", а "демонстрацией технологии". То есть фирма-изготовитель решила показать миру, какую славную графику умеют делать ее художники. Быстрый, симпатичный, не требовательный к ресурсам компьютера "движок", но не более того. Все остальные составляющие хорошего симулятора в RC элементарно забыты, вырезаны, выдраны. Либо их там никогда не было. Хочется изо всех сил надеяться на усердие английских программистов — ведь игра здорово смотрится. EXE





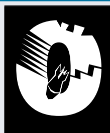
Пересаживаться с Су-27 на аппарат, который некоторые называют "байком", а кое-кто — "тратациклом", мучительно тяжело. Дико не хватает еще одного измерения. Ну и Крыма тоже. А потому, когда партия приказала осмотреть демо-версию сима мотогонок под сокращенным названием GP500 (авторы — MicroProse и Hasbro), массы в моем лице восприняли это с глубоко умеренным энтузиазмом.

• Андрей Ламтюгов •

ПРОМЕЖ УШЕЙ

FIM GRAND PRIX 500

Разработчик	MicroProse
Издатель	Hasbro Interactive
Официальная дата релиза	Осень 1999 г.
Объем демо-версии	Около 19 Мбайт.
Системные требования	Windows 95/98, Pentium 200 (рек. Pentium II 266), 32 Мбайта RAM (рек. 64), SVGA (2 Мбайта), Direct3D-ускоритель (рек. Voodoo 3).



Однако дело было здорово поправлено чтением readme, первая фраза которого звучала так: "You'll need something between your ears... to handle what's between your legs!" Это высказывание, справедливость которого не оспаривается, даже если у вас нет мотоцикла (хотя бы виртуального, официально лицензированного – как в этом случае), не могло не привести в хорошее настроение. И работа началась.

К чему приделаны руки

К настройкам в демо-версии не подпускают и на пушечный выстрел. В полной же обещают регулировку двигателя, подвески, коробки передач и колес. Для такой машины этого вполне должно хватить.

Но пока что ничего такого нет. Это значит, что на прямой противники будут без малейшего труда обгонять вас и скрываться вдали. Соперников пока что не больше восьми (в полной версии их будет 23).

Но (что является полной неожиданностью для подобных игр) их можно сделать на повороте! Судя по всему, именно этот параметр и регулируется в графе "opposition strength". Неидеальная траектория входа в поворот для AI раньше встречалась крайне редко, чтобы не сказать – никогда. Такое свойство надо ценить, а значит, действительно есть смысл ради такого дела обзавестись кое-чем промеж ушей. В этом районе можно натолкнуться на разные вещи, но видимо, в виду имелись все же мозги.

Модель. Создавалась при участии специалистов фирмы Suzuki, имеет два режима – arcade и simulation. Рассматривается, разумеется, только последний, отличающийся от первого тем, что в него включены всякие дополнительные эффекты, результатом которых всегда является расстыковка коня с седоком. Например, агрегат может шустро встать на заднее колесо (и вследствие этого грохнуться). А еще на крутом вираже можно зацепить землю, как говорится, боком. Результат тот же самый.

На травке управляемость соответствующим образом теряется, но это не значит, что вы тут же





[1] Может быть, еще не упадем.



[2] Обгон на повороте. Здесь это реально.
[3] Пируэты вполне естественны.

полетите кувырком. Умело маневрируя, можно вновь выехать на единственно верный путь.

Интересно, что в демо-версии работает режим multiplayer. До восьми человек, пожалуйста; используйте такие вещи, как TCP/IP и IPX.

Чем занимается туловище

Есть там и еще одна особинка, пока что встречающаяся относительно редко. Речь идет о движениях всадника в седле. Это, конечно, не шоу какое-нибудь попсовенькое, а потому здесь не стоит вопрос о том, чтобы встать на седло. Влево-вправо-вперед-назад, и хватит.

Тут стоит провести определенную параллель с переключением передач. Оно может быть ручным или автоматическим; автоматическое проще, но ручное, используемое гонщиком-асом, способно дать более высокие результаты. Здесь тоже можно двигать подопечного вручную (для этого неплохо сгодится "шляпка" джойстика, если таковая есть), а можно перепоручить это компьютеру. Относительные преимущества и недостатки каждого из способов пока остаются неизвестными, по крайней мере в этой демо-версии. Нужны продолжительные эксперименты, осуществляемые более чем одним человеком.

Куда развернуты глаза

Показывают нам, вообще говоря, немного, и обозревать особо нечего. Так что осталось поговорить только о том, как все это оформлено.

Как только человек затоваривается вторым "пнем" и всякими новомодными графическими штуками, которые его сопровождают (типа ускорителей третьего поколения), у него, человека то есть, появляется мерзкая привычка запускать все сущее в разрешении не меньше чем 1024x768x32 бита. Что и было сделано. Результатом стала довольно симпатичная и шустро двигающаяся картинка. Особо хотелось бы отметить то, как бликует стекло при виде "с руля" – хотя и нельзя понять, действительно оно отражает облака или только притворяется.

Но даже здесь возникают затруднения в оценке. Замкнутая загогулина, обозначенная в меню словом Mugello, застроена довольно слабо. Деревья стоят далеко и тщательно скрывают возможные изъяны (рецензируя такие игры, принято ругать деревья, верно?). Можно сказать лишь пару слов о коне и кавалеристе. Слова такие: выглядит это неплохо, на полигонах особо не экономили.

Интересная вещь также связана с задним обзором. Зеркал тут нет. Дополнительного окошка, которое иногда рисуют в каком-нибудь углу, – тоже. Можно просто и без фокусов обернуться – башка в шлеме выворачивается назад, а направление камеры переключается. Тоже оригинальный (и нельзя сказать, что плохой) штрих. В определенные моменты нажатие на "пробел" почти равносильно самоубийству.

Пара слов о накладках, вызываемых ошибками пилотирования. При возникновении нештатной ситуации аппарат начинает эстетично кувыркаться, высекая искры из покрытия (кстати, искры сделаны неплохо – по крайней мере по сравнению с тем, что иногда нам предлагают в других фирмах. Точнее – впаривают). Седелец поступает аналогично. Правда, здесь не надо, как в Castrol Honda, сломя голову, бежать за своим железным другом, дабы привести его в вертикальное положение. Кроме того, местный байк практически не повреждается – вероятно, аварии с тяжкими телесными будут в полной версии. Пока же постепенному уничтожению подвергаются только колеса.

Звук? Вам это интересно? OK: мотозавывания слышны со всех сторон, куда ни поставь камеру (иногда разработчики манкируют даже этим) и вполне грамотно накладываются друг на друга. По звуку вполне можно понять, что за вами кто-то гонится.

Единственная неточность – звучит это на несколько повышенных тонах. Может быть, оно и ближе к истине, но этот визг ассоциируется уже не с объемом в 500 кубиков, а с бормашиной д-ра И.Супова, ласкающей зуб.

И что из этого получилось

Что ж, будем закругляться. Атмосфера? Да, есть. Правда, для погружения в нее необходимо играть, используя исключительно вид "с руля", хотя, если камера парит где-то за спиной, рулить получается лучше. Надо сказать, что всячески трясущийся, рычащий, периодически встающий на дыбы и кренящийся механизм производит впечатление. Спасибо, я уж лучше на Су-27 буду "Файтинг Фолконам" хвосты крутить в режиме полного реализма. Оно как-то проще...

Интересная получается вещь. И похоже, что авторы нас не обманывают: для игры в GP500 действительно может пригодиться то, что обычно находится промеж ушей. Мозги то есть. 

КВЕСТОЛОГИКА

ПЕРВАЯ ДРЕВНЕЙШАЯ



ЛИЧНОЕ ДЕЛО

МАШИ АРИМАНОВОЙ

В поисках детектива Дубровского



Есть такая профессия — мужиков обслу... извините покорно, обслед... тьфу ты, опять мимо, обыскивать... вернее, отыскивать — живых или мертвых, жуть-жуть-жуть, и дам-с, смазливых и не очень, тоже, и их деток, законнорожденных и незаконнорожденных, подло и коварно похищенных, и собачек, чистопородных и дворнягообразных...



омните почти классическое из железнодорожной поэмы: “Дама сдавала в багаж...”? Так вот, вещи, естественно, тоже выискивают, и прочий уличный уликообразный хлам и мусор. Кстати, о званиях, вернее, названиях. Профессию эту знатную зовут в народе де-тектив, то есть сыщик, ищейка, шпик-филёр-соглядатай, или — если попроще — тихарь, он же шептун.

Что она первая из первых — не сомневайтесь. Как только где-нибудь-порой чисто случайно обнаруживается бездыханное, полуразложившееся, с признаками вульгарного насилия тело, именуемое в дальнейшем “потерпевший труп”, или его части, топорно расчлененные, то мгновенно — или даже стремительней (в зависимости от состояния совести и гражданского, сорри, долга), следует отчаянный звонок в ноль-два с горячим требованием ОМОНА, СПЕЦНАЗА, ПРОКУРОРА с помощниками и заместителями всех рангов и ранжиров (тьфу, тьфу, тьфу, не к ночи будут помянуты).

Что древнейшая из древнейших — тоже сомневаться не приходится. Когда изверги хетты вынесли из тайной гробницы мумию Аменхотепа VII, то разутешенные жрецы, только и мечтающие запугать простой трудовой народ очередным похабным затмением, и притворно опечаленные родственники во главе с еще не бальзамированным фараоном послали за тем-кем-надо.

А если копнуть на весь штык — до каменнодобывающего палеолита — и вытащить этакую быстро кумекающую и точно бьющую дубиной по преступному темечку заворовавшегося соплеменника (даже, может быть, родственника по материнской линии) фигуру в форменной шкуре, пользующуюся непререкаемым авторитетом у соплеменных образований бандитского типа, то иссякнут последние скептические аргументы.

Почти ненужные споры

Интересная, вообще говоря, профессия для одаренного чем-нибудь шизоидным человека. Положил в карман черного-пречерного глухого пальтеца вороной пистолет типа “нагано-маузер”, маде ин джапан, с американским глушителем (нет, глушителем типа “ни звука, сучка”, извините за неприличный термин — это я в таком нынче образе), и прямиком на поиск, глубокий и долгий, вражьего следа месячной или даже полугодовой давности.

Словом, о чем спорить, некрасиво брызгая слюной?

Разбудите среди самой глубокой ночи-переночи, в час волка, собаки и загулявшего хомо сапиенса мужского пола

любого мало-мальски ненормального человекообразного и спросите без ножа, кастета и чаков-перечаков, спросите по-граждански вежливо, нет, даже просто тонко-претонко намекните на некий полудрагоценный камешек, подаренный на Рождество вашей престарелой тетушке, – и в ответ получите (кроме смачных предрассветных художественных в смысле живописности характеристик) не только кулинарно-скабрезного Эклера, извините, П-у-а-р-ро! – но и затасканного Ша Холмса. А почему не утес, не буерак, не гора и не, простите за фольклорно-этнографическую грубость, падь? Всего-навсего холм, точнее, холмик известного предназначения, густо заросший травами забвения и удобренный голливудским биотуалетом.

Но не будем, не будем дразнить собаченцию, так и не откусившую мистеру Гарри его любвеобильный американский сексофон. И эту рыжую обезьяну с улицы имени Клиники Склифосовского тоже дразнить не будем.

Парадокс в парадоксе

Теперь обратим пристальный взор на самую загадочную особенность самой загадочной из профессий. В ПЕРВОЙ и ДРЕВНЕЙШЕЙ любой обладающий склонностью к дедукции и дактилоскопии может стать звездой первой величины.

Даже на провинциальный заштатный подиум, даже после убедительного звонка взволнованного мэра не выпустят кривоногую диву, ни в мини, ни в бикини, ни в макси.

Гинеколог-простите-любитель – бесстыдный нонсенс!

Ишемическую старушенцию даже на стайерскую дистанцию не подпустят к гоночному корыту "Формулы-300".

А где вы видели, чтобы имярек, современный и минувший, вкалывал по колено в солено-горьком поту просто ради неудовлетворенного интереса – и при этом рисково подставлял собственную шею под удары не в меру расплодившихся каратеков и перекачанных шкафов?

А сколько еще мечтающих, желающих, дерзающих приобщиться к славному легиону, с трудом поддающемуся классификации по внешним признакам, патологоанатомическому строению и отношению к презренным купюрам!

Один – регулярно и не очень – получает околонищенское жалованье, но к его услугам и злые эксперты, и полуголодные наружники, и завербованная-перевербованная и недовербованная прослушка, и загаженные тигрятники, и хаты-перехаты разные, и добросовестные стукачи, и высокостоящие осведомители, и сержанты с дубинками, и, естественно, соответствующие аусвайсы.

Второй хапает приличные гонорары за свободу выбора клиента, за отсутствие диктата разгневанного начальства, за творческий, сугубо провокационный подход к уголовно наказуемым проблемам.

Третий вообще только ловит кайф от процесса текущего расследования и альтруистично сажает в допр неочевидных очевидцев и лиц, отдаленно смахивающих на свидетелей.

Один скрупулезно, с помощью оравы квалифицированных специалистов, три года по крупицам, щепочкам, обломочкам собирает взорванный неизвестными и неустановленными злоумышленниками фермерский нужник, чтобы доподлинно установить, успела ли жертва террористического акта местного масштаба расстегнуть, простите за подробность, штаны.

Второй бессовестно лямзит окурки с чужих пепельниц и общественных урн в надежде обнаружить знакомый суперопасный прикус, а в свободное от окурков время регулярно устраивает одиночные засады в местах, излюбленных сексуально озабоченными котами и продрогшими воронами, предварительно надравшись для сугреву.

Третий, если мужского пола, коллекционирует какую-нибудь неантикварную антихудожественную дешевую дребедень или выращивает то ли фикусы, то ли кактусы и попутно с подготовкой перегноя и купоросного раствора раскрывает козни зарвавшихся наследников и обнаглевших полюбовниц живущего по соседству нувориша из бывших.

О женском поле разговор особый. В их арсенале самый незаменимый инструмент – это фильтрование свежих сплетен.

Впрочем, и брюки, и юбки, и цвет волос и кожи, и вероисповедание, и дурные наклонности, и привычки не важны; мерило одно – результат! Если он даже просто высижен за компьютером с раздолбанной клавой и загибающимся монитором.

Возгордимся и возрадуемся

Вознесем хвалу ПЕРВОЙ и НОВЕЙШЕЙ! Без которой КВЕСТУ как явлению природы полный финиш. КВЕСТ, извините, стоял, стоит и стоять будет на ЛЮБИТЕЛЕ и ПРОФЕССИОНАЛЕ, на РИСОВАННОМ и СЛЕПЛЕННОМ, на ТРЕХМЕРНОМ и ЗАПИКСЕЛЕННОМ, на ПОТУСТОРОННЕМ и СКАНДАЛЬНО-РЕАЛЬНОМ, на ДЬЯВОЛЬСКОМ и АНГЕЛЬСКОМ, на БЛАТНОМ и ПРАВООХРАНИТЕЛЬНОМ, на СЮСЮКАЮЩЕМ и МАТЕРЯЩЕМСЯ, на БЫЛИННОМ и СКАЗОЧНОМ, на ТУПОМ и СВЕРХИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНОМ, на ПЕРВИЧНОМ и ВТОРИЧНОМ – ГЕРОЕ!

И пусть попробует доказать обратное любой ненавистник КВЕСТА.

Против СТИХИИ нет приема.

Почему зубастая сытая рыбина, отчаянно работая плавниками, вдруг полезла на заболоченный берег за свежими впечатлениями и романтикой, а потом, сойдясь (по любви, конечно) с таким же, простите, неформалом, наградила природу крокодилами и прочими омерзительными гадами?

Почему гармонично развитые, накачанные динозавры, даже в области, дико извиняюсь, ануса имеющие запасные мозги, позорно дезертировали с фронта естественного отбора? Почему их многотонные самцы, в лучшем смысле этого опошленного слова, коллективно отказались исполнять супружеские обязанности?

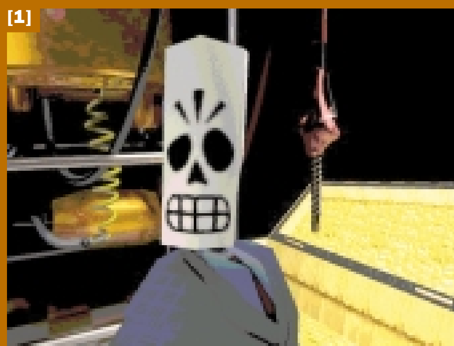
Почему один гений изобрел телегу, другой телескоп, а третий синтезировал колготки телесного цвета?

Почему про ПЕРВУЮ ДРЕВНЕЙШУЮ написана прорва книг и снята уйма фильмов?

Почему человеки разумные – те, у кого явно больше одной извилины, – предпочитают КВЕСТЫ?

Вопросы, вопросы, вопросы!

И если какому-нибудь счастливчику повезет, и он ненароком узнает сверхзасекреченный номер небесной канцелярии, то после необъяснимого соединения он, скорее всего, услышит традиционное: ЖДИТЕ ОТВЕТА... ЖДИТЕ ОТВЕТА... ЖДИТЕ ОТВЕТА...

[1]


[2]


[3]


[4]


[1] Манни Калавера, скромный служащий со скрытыми талантами. Классический случай дилетанта, сыщика поневоле. [2] Мистер Кэт, хладнокровный авантюрист и, по совместительству, детектив-любитель. [3] Господин Лютон, гроза Анк-Морпорка. Профессионал, частный сыщик в лучших традициях жанра. [4] Джордж Стоббарт, дилетант, весельчак-американец. Своего рода зеркальный двойник Кэта. Друг другу они бы точно не понравились...



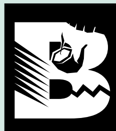
Мужчина (да, вы, который это читает), вы любите леммингов? Вы только послушайте, как звучит — почти музыкально: лем-м-м-минги! Короче говоря, я тоже вначале дала маху, но потом, когда из лекции о вреде грызунов (в Политехническом музее, конечно) узнала, что они близкие родственники гадких мышей и мерзких крыс, сдала назад. Может, в плюшевом виде я бы их еще стерпела…

ЖЕРТВЫ ПРОГРЕССА

• Маша Ариманова •

LEMMINGS REVOLUTION

Разработчик	Psygnosis
Издатель	Psygnosis
Официальная дата релиза	Тайна сия великая есть!
Официальная Интернет-страница	www.psygnosis.co.uk/lemmings/
Объем демо-версии	Около 8 Мбайт.
Системные требования	Windows 95/98, Pentium 166, 16 Мбайт RAM, DirectX 6.0, Direct3D-совместимый акселератор.



Впрочем, думаю, эмоциональная экспрессия, порожденная ушастой мелочью, не помешает мне исполнить свой долг до конца.

Как всегда, немного поэрудитствуем, но начнем с лирики.

Бедные, бедные, бедные лемминги! Слеза так и просится на щеку, но и действительно, их, этих северных упрямцев, жалковато. Ведь их многовековой неистовый порыв неизвестно куда и неизвестно зачем регулярно разбивался о всякие там порожденные прогрессом и революциями преграды.

Топтали их шерстистые носороги и хиппующие свежебегающие мамонты? Топтали.

Ходили по их малюсеньким физиономиям и хрупким тельцам тупые небритые неандертальцы и подлые нечесаные кроманьонцы? Ходили. Кто босиком, кто в лаптях, кто в чунях.

Наезжали на дружный сплоченный лемминговский коллектив скрипучие телеги и развратные, набитые фаворитами и фаворитками кареты? Наезжали.

Давили упрямые, не сдающиеся короткохвостые когорты асфальтовыми катками? Давили – и катками, и “мерсами” с мигалками, и “вольвами”, и другой престижной дорогостоящей техникой. И давить будут. Что характерно.

Синепузые и причесозеленые

И вот теперь виртуальных собратьев беспокойного племени, причесозеленых и синепузых, бросили на испытание последних достижений компьютерного ада.

Спросим несчастненьких, обреченных на выживание: легче вам прорываться, напрягая зачаточный интеллект, к заветному воздушному шару, готовому к перемещению в райские небесные норки, через сочные цветовые гаммы, через ловушки, сияющие и мерцающие и приковывающие взгляд, через объемные материалоосязаемые шиподавилки и железоопускалки, под смачные, не обещающие ничего хорошего трубно-квакающие звуки?

Если ответят “легче” – нагло соврут.

Я бы выразилась проще: недержание импрессионизма серьезно отвлекает от главной задачи конструирования жизнеутверждающего маршрута. Да, огонь с трепещущими и колеблющимися протуберанцами; да, вода с плавным колыханием и стайками рыб; да, враги в засадах грозно пошевеливаются и осторожно вздыхают – и еще десяток других “да, да, да”… К тому же очередная безвременная кончина каждого рядового члена причесозеленых и синепузых – эстетический акт, с падениями, кувырканиями, разложением на части, подбрасыванием, сдавливанием и прочим глаголосоставляющим.

Не знаю как там законченные садисты, но те, кто всегда обожал леммингов натуральных, а с девяносто первого года и виртуальных, не разочаруются!

Итак – секундомер запущен. Вперед к победе вечно живого ЛЕММИНГИНИЗМА! 





[1] Вот так теперь это выглядит. Ускорители — товсь!
[2] И все бредут, бредут они куда-то…



Может быть, только может быть, Wild Wild West — не худший фильм всех времен и народов. Возможно, у него даже не один и не два, а несколько соперников, оспаривающих это почетное звание. Но, без всякого сомнения, West — худший фильм всех времен и народов, у которого, помимо какого-то там громадного бюджета, есть еще две особенности.

НА ЗАПАДЕ ДИКОМ

WILD WILD WEST: THE STEEL ASSASIN

Разработчик	SouthPeak Interactive
Издатель	SouthPeak Interactive
Официальная дата релиза	Ноябрь 1999 г.
Официальная Интернет-страница	www2.southpeak.com/games/wildwildwest/default.htm
Системные требования	Windows 95/98, Pentium 200 MMX+, 32 RAM (рек. 64+), SVGA (800x600 в 16-битном цвете), DirectX 6.1.
Дополнительная информация	Настоятельно рекомендуется 3D-акселератор.

• Александр Башкиров •



Первая из них — умница Барри Зонненфельд, умудрившийся прослыть культовым режиссером, сняв три (ну хорошо, два с половиной) отвратительных фильма, из которых каждый последующий был хуже предыдущего. А вторая... ну, вторая — это один попсовый рэппер, по какому-то странному недоразумению вновь и вновь появляющийся на экране. Причем, что характерно, каждое последующее появление оказывается... да понятно всё.

В общем, имеем игру от SouthPeak Interactive, много квест, немного экшен, по мотивам суперфильма от режиссера, простите, "Людей в черном" и актера, извините, "Дня независимости". По превосходным фильмам иногда делают замечательные игрушки, в том числе и адвенчуры. Blade Runner, The City of Lost Children... По проходным блокбастерам, сменяющим друг друга бескрайней чередой, крайне редко получаются игры, дотягивающие до звания "средних". Причины, как и примеры, очевидны. А по плохим киношкам получаются... Men in Black получаются. Был тут не так давно нетленный шедевр по мотивам — чем не квест? Искренне надеюсь, что вас это чудо миновало.

Держи его крепко, Арчи

А вот уникальная возможность посмотреть на еще хранящую на себе капельки лондонского тумана "демку" игры по фильму очень плохому. Хотя бы из чистого любопытства — что же теперь-то будет? Сюжет квеста, правда, к фильму особого отношения не имеет, и это славно — не надо быть гением, чтобы сочинить историю лучше той, в которой самым ударным (в прямом, заметьте, смысле) моментом является отоваривание лопатой разминающегося каратиста. Wild Wild West уже пару раз муссировался в "Информбюро", поэтому задний план трогать не будем. Вкратце напомню, что речь там, как следует из полного названия, идет о суперубийце Быке, что добрался в свое время до Линкольна и теперь вот идет по следу Гранта.



[1] Ну вот так попасть еще можно... Фифти-фифти.

Потрошение

Вещица, гордо именуемая "демо-версией", содержит в себе одну (1) квестовую (так считают в SouthPeak) задачу и одну (1) перестрелку. Что будем смотреть сначала? Проголосуем? Лично я за огнестрельную разборку. Первое, что бросается в глаза: главный герой там — почти квадратный чурбан в шляпе, сером жилете с изящной часовой цепочкой, черных штанах и сапогах со звякающими шпорами. Вылитый, знаете ли, Уилл Смит. Душу лечит, но картинку приятнее не делает, на чурбанов на фоне цветущих бэкграундов мы насмотрелись вдоволь. Задники сменяют друг друга без всякого предупреждения, в самый неподходящий, он же ответственный, момент, когда мы как раз целимся в очередного бандюгана. Бандюганы поначалу сидят в засаде, попозже вылазят и идут прямо на наши пули. Чтобы уложить гада, требуется: а) навести на клиента курсор (несложно), б) дождаться, когда круг сожмется до маленького красного прицела (долго), в) выстрелить и попасть (почти невозможно). Винтовка бьет еще более-менее точно, а вот из револьвера промахиваемся с двух шагов. Отдача, неточный прицел, нервы, это мы понимаем. Но что-то не слишком жизненной представляется дуэль, участники которой всаживают друг в друга по шестизарядному барабану, неспешно перезаряжают и — повторяют процесс по мере необходимости, причем делают это на расстоянии, живо напоминащем известную сцену из "Голого пистолета-2".

Квестовая часть "демки" не заслуживает потраченных на нее предложений. Довольно длинный, но абсолютно линейный разговор с трактирщиком, отсылы по известному адресу от двух увлеченных шашками завсегдатаев, починка машинки для открывания бутылок при помощи пластиковой птички, шомпола, поддувала и охотничьего рога — все по худшим штампам, удручающе примитивно и абсолютно лишено какой бы то ни было логики. Агент Вест ищет Быка в этом трактире потому, что пять лет назад, успешно замочив президента, международный ассасин отбыл по одной из близлежащих дорог...

"Извините, вы не помните случайно, не останавливался ли у вас пять лет назад человек, ужас как смахивающий на убийцу Линкольна?.." EXE



МОИ ПАРОВОЗИКИ

3D ULTRA LIONEL TRAINTOWN

• Маша Ариманова •

Сия непосредственная и жизнерадостная сьерровская игрушенция (см. ее демо на нашем диске!) с громоздким, устрашающе-неуклюжим названием, которое даже и читать-то боязно, вызывает два насколько сильных, настолько и противоположных чувства — умиление и недоумение.



Умиление от того, как все изумительно сервировано и подано, как тонко, с ненавязчивым юморком смещены пропорции. И первое же задание бьет не поиском решения, а оригинальностью оформления. На фоне обыкновенного забора, густо заросшего понизу роскошными цветами, редкими нынче вьюнками и прочими травами, развивается железнодорожная идиллия. Справа на лужайке, идеально подстриженной, возвышается громадный семейный стол для пикников, слева — как любезно сообщает курсор-паровозик — папино барбекью, то есть прибор для приготовления этого знаменитого блюда.

Сразу понятно — на маме дети, сад, заготовка солений и варений, свекр, разбитый параличом, и свекровь, разбившая очередную сервизную чашку, и мыльная опера по телевизору, и свара с вредной заборной соседкой, а на папе — барбекью и еще немножечко футбола, перемежающегося монологом по мобильному телефону. Посередине газона — одноколейка, на которой в нетерпении чадит приятный глазу размером и колером тепловоз маневрового класса с голубым грузовым вагоном, означенным как рефрижератор для перевозки гамбургера. Этот самый гамбургер в полвагона размером аппетитно вращается на фоне миниатюрной фермы и ждет, чтобы его скоренько доставили к месту назначения, то есть на мебельную фабрику. В мини-загонах мини-фермы, судя по прелестному мычанию, аранжированному щебетом птичек, набирают вес молодые бычки, а возле мини-фабрики снуют малюсенькие трудяги.

Транспортное средство — тепловоз размером с фабрику — не раздражает, наоборот, удивляет смотрибельностью, и уже хочется отправиться за вожделенным гамбургером к призывно мерцающей полосатой платформе, как внимание привлекает необязательный нюанс. Среди разбросанных машинок (фургон, грузовик, “пожарка”), среди камней и водоемчика — то ли ухоженной лужи, то ли заброшенного бассейна — вдруг обнаруживается песочница, а в ней — невозмутимый египетский сфинкс размером с тепловоз-который-размером-с-фабрику. Сфинкс, как водится, неподвижен, а у его подножья экскаваторчик размером с обыкновенный наманикюренный ноготь роет кому-то глубокую ямину, а рядом с ямой без устали вращается бетонный

[1]



[2]



[1] Вот эта утка, вот этот мост... **[2]** Убежавший поезд с подарками.

миксер на колесном шасси, и маленький-маленький, но важный шофер прогуливается возле кабины. Жалко, не разберешь, курит он или просто ковыряет в носу. Добавьте ко всему происходящему паровозный гудок, который вы можете использовать по назначению и не по назначению, тревожа покой домочадцев, в любое удобное для вас время. Да, и чуть не забыла о склянках...

Какой пейзаж!

Еще в наличии редкий заснеженный хвойный лес. Голубеет замерзшее озеро с любимой фигуристкой Родниной (предположительно), выписывающей изящные восьмерки. Черный паровоз дымит, как старый шкипер. Эскимосские иглу соседствуют с финскими домиками и грузовой станцией, на которую прибыли санки для Деда Мороза. Чуть дальше высится дедморозовская резиденция, обозначенная почему-то как дом Санта-Клауса. Ну и, как полагается, очередная ферма – без сельского хозяйства жизнь невозможна – на этот раз оленеводческая. Тонкое подвывание метели завершает предновогоднюю картину.

Зима сменяется знойным летом. Пустыня с нефтеперерабатывающим комбинатом – мечта любого заштатного шейха, разорившегося на содержании гарема. Единственный резонный вопрос: почему надо именно по этой пустыне таскать туда-сюда рыбину, опасаясь появления специфического душка?

Добавим в реестрик возможных пейзажей реку с плывущим гигантским пластмассовым утенком, перед которым регулярно вздымается железнодорожный мост, папин кабинет с камином, стеллажом умных книг и настоящим трехаренным цирком на роскошном ковре ручной работы, лунный ландшафт с кратерами и расщелинами, оживляемый снующими летающими тарелками и кораблями непонятного назначения, аскетичный тетрадный линованный лист с отпечатком мокрого донышка кофейной чашки.

При этом знакомые лужайки, пустыни и квартирные интерьеры с каждым заданием не только показываются с других ракурсов, но и насыщаются дополнительными выразительными деталями.

В общем, все сделано добротно и, главное, с любовью и улыбкой.

Вагончик тронулся

Перрон, как говорится, останулся. Дали гудок, отбили склянки, рванули реверс... И начался этап – недоумения.

Первые задания новой квестологической (ударение на второй корень, пожалуйста) игрушенции просты до примитивности, и хочется отыскать какой-нибудь подвох, но увы, увы... Правда, топорность и очевидность решений скрашивает забавный



[3] То самое мясо, приготовленное на углях.

эффект всамделишного соприкосновения тепловоза-паровоза с вагонами или тупиком. Если во время не скинуть скорость, то авария налицо – с лязгом, визгом, дымом и паром!

Конечно, на следующих станциях сложность возрастает, но уж слишком неторопливо и медленно, да и то – в основном на скорость владения мышкой.

Раз-два-три! Раз-два-три! Раз-два-три!

Впрочем, тому, кто с пеленок мечтал о карьере машиниста, решающего немудреные пазлы железнодорпутей и семафоров, тому, кто во сне упорно разгонял вагоны по горке, игра придется по душе.

Для простых же смертных одно утешение – как ни странно, удовольствие можно получать исключительно от самого процесса, а не требуемого результата. И тут все равно чем заниматься. Упоительно маневрируй на запутанных путях задом и передом, упорно сортируй вагоны по характеру перевозок и ловко расставляй по номерам и буквам, угадывай груз, как заветную карту в пасьянсе, остервенело ремонтируй коварно разрушенные рельсы, доставляя пассажиров, соревнуйся в скорости сам с собой или вызывай на дуэль сестру, брата или на худой конец двоюродную тетю.

Только запаситесь мышками!

Поехали!

Кстати, пара советов тому, кто не сможет решить задачи первого уровня: резко увеличьте в рационе ежедневного питания количество требуемых витаминов, уменьшите количество ненужных калорий путем перехода на более легкую пищу, удлините здоровый крепкий сон и укоротите бессонное ворочанье, рискните, наконец, на получасовые прогулки до киоска, торгующего кроссвордами, ребусами и анекдотами. Еще можно бросить курить и попробовать позу лотоса.

Тем же, кто все расщелкал с первого захода, но не получил должного удовольствия, рекомендую просто-напросто перечитать УЧУ от корки до корки, а лучше – все предыдущие номера этого года и хотя бы половину прошлогодних. EXE

3D ULTRA LIONEL TRAINTOWN

РАЗРАБОТЧИК Sierra
ИЗДАТЕЛЬ Sierra

Жестоко детализированные и проработанные, но все же очень простые пазл-паровозики. Ту-ту.

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

Windows 95/98, Pentium 120 (рек. Pentium 166+), 16 Мбайт RAM (рек. 32), SVGA, 6X CD-ROM, DirectX 6.1.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ИНФОРМАЦИЯ

50 Мбайт на HDD.

СЛОЖНОСТЬ	☆☆☆☆☆
ГРАФИКА	★★★★
МУЗЫКА	паровозная
ЗВУК	★★★★
УПРАВЛЕНИЕ	★★★★★
СЮЖЕТ	★★★★

ИНТЕРЕСНОСТЬ 4.0

R P G

ЧТО В ИМЕНИ ТЕБЕ?





ЛИЧНОЕ ДЕЛО

АЛЕКСАНДРА ВЕРШИНИНА

В этом сезоне модно добавлять префикс “Role Playing”



Вы любите путешествовать? Я одновременно обожаю и ненавижу. Дни перед поездкой пролетают быстро в предвкушении новых приключений, но ход времени резко тормозится ровно за день до даты вылета из родного гнезда. На смену радостному ожиданию приходит модернизированная версия легкой депрессии, замешанная на глубоко сидящем внутри пессимизме. Но сломать себя необходимо — особенно если речь идет о традиционном осеннем походе на Лондон.

CTS привлекательна не только местом расположения и перспективой опробовать в деле новые игры. Выставочная атмосфера как нельзя лучше располагает к глобальному анализу происходящего во всей индустрии. Проще подмечаются тенденции развития жанров и модные направления. Перегруженный лошадиными дозами кофе (обычно я его не пью вообще, но здесь он халявный и вкусный), мозг жадно впитывает мельчайшие миазмы и сводит их в подкорку, в то время как хозяин сего самостоятельного инструмента зомбиобразно бродит по ангарам комплекса Olympia. Поверьте, это хуже дискотеки — на танцполе хотя бы не пытаются врубить двадцать или тридцать саундтреков одновременно. Так вот. Перед вами мысли из той самой подкорки, никак не связанные с продуктами жизнедеятельности воспаленного мозга. Собственно, я и не думал, что у меня есть подсознание. В любом случае, это лишь рабочая гипотеза, попытка понять, почему все больше проектов пытаются так или иначе наклеить на себя заветный ярлычок “с элементами RPG”.

Почему RPG?

Как известно, девяноста девятью процентами разработчиков правят их издатели. Те и другие вроде бы люди и ничто человеческое им не чуждо — в том числе потребность поглощать питательную биомассу, спать в сухом теплом месте и так далее. Пока разработчики в поте лица пытаются вылепить очередной проект, издатель анализирует ситуацию на рынке. Без анализа потребительского рынка сейчас не делается ничего: ни новостная программа, ни журнал, ни компьютерная игра. И что же видит этот клерк бальзаковского возраста, который, возможно, никогда не играл ни в одну игру? А наблюдает он следующий феномен.

Ролевых игр на рынке ничтожно мало по сравнению со всем объемом продаваемой продукции. Плюс общепризнанный факт, что ролевая аудитория не идет ни в какое сравнение с варварской ордой любителей поквакать или пособирать тибериум (простите, ребята — природный снобизм). Но в то же время почти каждый релиз новой RPG сопровождается невиданной помпой, за которой обычно следуют неожиданно хорошие продажи, первые места в хит-парадах и долгая людская память: “А помните Eye of the Beholder?..”.

Анализ, в том числе и математический, вещь сухая. В нем не существует возможности просчитать ключевое для жанра, но эфемерное в Excel’e понятие “атмосферы”. Какие ролевые игры у нас продавались лучше всего? Так, несколько миллионов копий Diablo. Так что мы можем поза-

имствовать? Фэнтези-мир отпадает, особого сюжета там тоже нет – зато и в Diablo, и в нашей игре есть алгоритмы совершенствования подопечных! Более того, мы разрешаем игроку сделать самостоятельный выбор в паретройке мест. Друзья мои, наш проект получает красивый блестящий стикер "RPG inside"!.. Пожалуй, именно так должны рождаться всевозможные action/RPG, adventure/RPG и даже невнятные strategy/RPG.

WarCraft 3 обещает стать великолепным проектом. Там уже есть любимый игроками мир и его обитатели, красивейшая графика, много интересных идей. Но – Role-Playing Strategy? Простите, звучит немного претенциозно – особенно когда от ролевой игры там лишь возможность воспитывать нескольких героев в строго определенных рамках дозволенного. В features ни слова о "живом, богатом, полностью интерактивном мире, где игрок может повозиться с любой деталью антуража, поболтать с первым попавшимся NPC на десять разнообразных тем" или "решить проблему двадцатью разными способами, причем каждый с уникальным конечным результатом". Нет, мы не будем пытаться дать определение ролевой игры или жанра в целом. Бессмысленное занятие, грозящее долгими беспредметными спорами, – у каждого свое интуитивное представление о том, что является главным для RPG. Просто немного больно за гораздо более глубокий, чем кажется со стороны поверхностному наблюдателю, жанр. Настоящая ролевая игра, да и просто хорошая игра, обязательно должна быть с подтекстом, пробуждать в человеке любопытство, желание экспериментировать, желание фантазировать, желание размышлять. Пусть вы не делаете это осознанно, но когда-нибудь обязательно вспомните о проведенных за такой Игрой днях с удовольствием и без всякого сожаления о потраченном времени.

История одной легенды

Не колонка, а проповедь. Но раз заварил кашу, не стоит жалеть масла. Машу каслом не испортишь (из личного опыта). Так вот, хочется рассказать о том, как родился совершенно уникальный в игровой культуре проект. А именно Codex of Ultimate Wisdom, библия и руководство к действию настоящего рыцаря виртуальных миров. Под термином "рыцарь" здесь понимается паладин, вечный боец со злом и олицетворение всех человеческих добродетелей – насколько это возможно без впадения в религиозный фанатизм. Речь идет, конечно же, об Avatar'е и его предтечах, героях серии ролевых игр Ultima от Origin.

Как недавно признался делающий Ultima уже более двадцати (!) лет Ричард Гэрриот (Richard "Lord British" Garriot), все началось с писем поклонников. Точнее, не совсем поклонников и не совсем писем. Это были угрозы и жалобы родителей в адрес создателя первых двух "Ультим". Заботливые предки были весьма раздражены отрицательным агрессивным влиянием, которое оказывали на их возлюбленных чад игры мистера Гэрриота. Замечу, что в те время никто и слыхом не слыхивал об id Software с их революционно кровавым Doom'ом.

Так вот, Гэрриот заморочился. Не думаю, чтобы он всерьез озаботился проблемой воспитания молодежи. Скорее всего, его привлекла сама задача передачи каких-то духовных посланий, этакого школьного преподавания в доступной форме посредством обычной компьютерной игры. На этом этапе уже сама игра стала воспитывать своего создателя. Будущий Lord British уселся за чтение всевозможных религиозных хрестоматий, учебников по психологии и социологии. И вывел формулу, которая покорила сердца тысяч людей всех возрастов и национальностей. Многие из них впоследствии назвали себя Ultima Dragons.

Гэрриот решил сыграть на романтической героике средневекового мира. Сейчас (наверное!) это уже не столь популярно, но еще какую-то пару десятков лет назад персонажи типа Робина Гуда или Айвенго были в цене. За основу всех поступков он взял три самых важных чувства, качества: Truth, Love, Courage (Правда, Любовь, Отвага). Далее он просто создал возможные комбинации: испытание Правды Любовью стало Правосудием (Justice), Любовь и Отвага дали Самопожертвование (Personal Self Sacrifice), а Правда и Отвага неизбежно породили Рыцарство (Chivalric Honor).

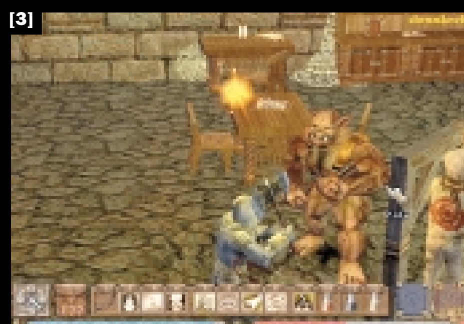
"Как можно вписать подобную менторскую чушь в компьютерную игру?" – спросите вы. Достаточно создать восемь храмов, посвященных каждой из добродетелей (Honesty, Compassion, Valor, Justice, Sacrifice, Honor, Spirituality, Humility). Так или иначе, продвижение по сюжетной линии любой из "Ультим" оказывается связанным с тестом на эти ключевые для настоящего Героя качества. Этому более чем способствовала полная свобода действий и решений в большинстве игр серии. Вы могли красть, вместо того чтобы покупать, обманывать, а не помогать, убивать, а не спасать. В старых Ultima можно все! Проблема лишь в неизбежных последствиях дурных поступков. Преступление и наказание, азбучная истина, основа построения человеческого общества. Для отрицательного персонажа "Ультима" не обязательно заканчивалась смертью. Сильный воин мог перебить всех соперников на континенте, но более не продвинуться ни на йоту по сюжетной линии к задуманному концу игры. Вы остаетесь жить, но перестаете эволюционировать. Умно, логично и очень интересно, не правда ли?

Так родились прославленные Virtues, восемь составляющих Codex of Ultimate Wisdom качеств. Будьте уверены, в последней, девятой по счету, Ultima: Ascension Avatar подвергнется всем возможным пыткам. Кроме восьми дисциплин, он должен будет выдержать испытания на три изначальных чувства (те самые Правда-Любовь-Отвага) и покончить с восемью Грехами, среди которых Deceitfullness, Hatred, Dastardliness, Wrongfullness, Covetousness, Shame, Evil, Pride. Любопытно, что это означает? Возьмите словарь. Заодно чуть-чуть подучите английский. Чем не метод от мистера Гэрриота?

Чтобы копаться в словаре ради расширения кругозора было не так скучно, Game.EXE вновь предлагает вам полюбоваться свежими шотами из Ultima: Ascension. Что бы ни говорили, а игра будет очень красивой.

[1]


[2]


[3]






[1] Одна из черных колонн, которые Guardian воздвиг на месте восьми храмов Британнии. Крепись, Avatar! [2] Будем надеяться, что вид от третьего лица не напомнит нам "Лару". [3] Этому огру не повезло. Алебарда всегда считалась одним из наиболее злых видов оружия в Ultima.



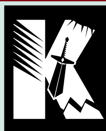
Стенд Eidos на ECTS был крепко закрыт для посторонних. Возле пошленьких недодревнеримских колонн с надписями "Lara" весело щебетали девицы, вежливо отказывая во входе всем и каждому. Нам с "фотографом" — удалось прорваться. Вы думаете, они сторожили свои последние сногсшибательные проекты? Ха. На самом деле Eidos не хотела терять массу денег на пирожных и напитках, столик с которыми стоял прямо при входе — с приторочененным к нему официантом.

КЛЮКВА В САХАРЕ

• Александр Вершинин •

FINAL FANTASY VIII

Разработчик	Square
Издатель	Eidos Interactive
Официальная дата релиза	4-й квартал 1999 г.
Официальная Интернет-страница	www.finalfantasy8.com
Системные требования	Windows 95/98, Pentium 233, 32 Мбайта RAM, DirectX 6.0+.
Дополнительная информация	Игра представляет собой порт с приставочной версии.



Кроме новенькой "Лары", 3D shooter'а от каких-то норвежских разработчиков и бледно смотревшегося Omikron, мы обнаружили постоянно подвисавшую игру – на вид RPG. После десяти минут сражения с безымянными монстрами, я совершил ошибку: подозвал обслуживающий персонал. Персонал тут же с дикими извинениями попросил освободить компьютер, так как это была эксклюзивная неработающая версия самой Anachronox! Впрочем, вежливые америконосы тут же предложили замену. "Не хочется ли вам, о Скар, взглянуть на писишную версию Final Fantasy 8?" – "А чё, можно. Все равно смотреть больше не на что."

Клюквенный пирог

Для начала заводится шарманка с уже готовой intro-сценой. Ощущение совершенно потрясающее. Забудьте Диснея, "Звездные войны" и любое аниме. Восьмая "Фантазия" переплюнула всех по части супернавороченной мультипликации. Страшно даже подумать, какие ресурсы были затрачены на рендеринг каждого кадра. Длиннющий, на целых пять минут, мультик обладает еще и отличной режиссурой. На вооружение взяты все мыслимые приемы игрового кино, включая виртуозную операторскую работу. Динамика, стиль, сумасшедшее качество графики и анимации героев, плюс слезоточивый романтический сюжет для аудитории молодежных сериалов – все при нем. Глотайте наживку, лучшего вам просто не смогут предложить.

Итак, между парой первых учеников военной академии Garden происходит стычка, в результате которой хороший, но менее опытный Squall получает красивый шрам поперек лба от напористого и злобного Seifer'a. Темные задники, фантастические черные тучи над головами, раскалывающие землю молнии. Дождь внезапно превращается в град нежных розовых лепестков – начинается тема томной главной героини (поразительное качество графики, каждый лепесток летит и крутится по своей траектории, но все вместе образуют единый танец в воздухе). Идиллическую картинку портит звучащий в голове издевательский гнусавый голос пиратского переводчика: "Мы пройдем сквозь огонь и воду ради нашей любви. Время и смерть ничто по сравнению с настоящим чувством!" Проклятые мексиканские сериалы. Они выработали четкую бессознательную защитную реакцию на клюкву любого калибра и качества.



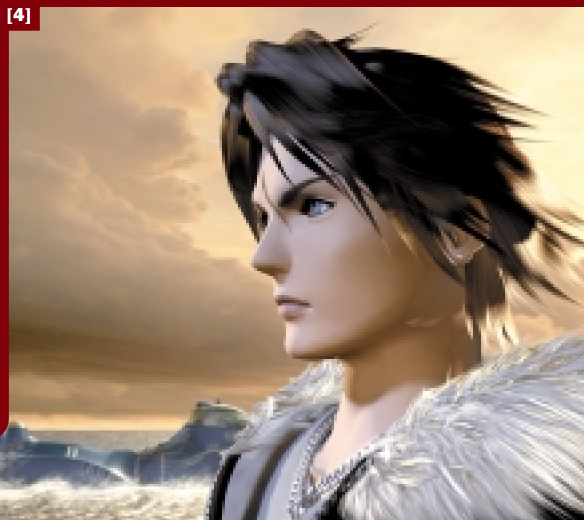


[1] Локальное Останкино охраняется лучше московского. Нам бы парочку таких крылатых омоновцев!
[2] За этих солдатиков не дают даже XP. Squall демонстрирует умение обращаться с мечом-револьвером.

Клюквенный морс

Наконец, начинается интерактивная "дема". Перед нами первое задание Squall'a – десантирование с моря в город, охваченный восстанием. Как всегда, отлично сделан пере-





[3] Два смертельных врага пока вместе. Модный плащ, разумеется, на плохом мальчике. [4] Падайте, девочки. Японский родственник Лео Ди Каприо во всей красе.

ход от мультипликационных заставок к непосредственно игре. Последний кадр мультика застывает, подергивается дымкой — и перед нами уже отрендеренный задник стартового экрана Final Fantasy VIII. Делать подобные морфы теперь в сто раз удобнее. Не приходится заботиться об отсутствии на экране персонажей, так как FF8 наконец-то перешла к более или менее правильному с точки зрения анатомии изображению героев. Геометрические построения с глазами и ртом из FF7 навсегда ушли в прошлое. Больше никакой путаницы, никаких проблем с сопоставлением моделей из боевого "движка" с их родней из приключенческого engine'а. Персонажи FF8 выглядят по-человечески в заставках, в бою и в процессе скитаний по location'ам. Спасибо, Square.

Вперед, к бою! Хотя это и не так просто. Демонстрационная версия игры не позволяет выставлять столь любимые стрелочки из FF7 в тех точках экрана, где затаился переход на другую картинку. Приходится организованно тыкаться во все нарисованные выходы, получая вежливый письменный отказ в каждом неудачном случае. Дорога, как всегда, одна. Ради каждой засады или нападения, контроль игрока над персонажами перехватывается, камера уходит в удобное для показа атаки положение. Затем включается боевой "движок", и начинается столь знакомая по своей сути потасовка. Как только герой созревает для нападения, над ним появляется стрелочка. И если обычный рукопашный удар наносится простым указанием цели, то со специальными атаками и магией все гораздо сложнее. Final Fantasy VIII ничуть не изменила семейной традиции пропускать желающего использовать волшебство через строй менюшных шпицрутенов. Пока не привыкнешь, система кажется адской — Square решила ввести постраничную систему организации inventory и spell menu. Ранее полноэкранные, списки превратились в крохотные томики, а то и целые собрания сочинений. Термин "неудобно" в подобной ситуации использует только очень мягкий, понимающий человек — вроде Матери Терезы.

Тертая клюква

"Дема" Final Fantasy VIII странным образом навеяла воспоминания о древней игрушке (вряд ли ее кто-то помнит) Dragon's Lair. Точнее, это была целая серия игр, построенных на одном общем принципе. Как вам нравится название "интерактивный мультфильм"? Очень правильное словосочетание. Так вот, игроку действительно демонстрировался полностью рисованный красивый мультик, но... Но в определенный момент экшена игра начинала ожидать действия игрока. Скажем, герой бежит к пропасти. Остановить или развернуть его вы не можете — это мультик. Но когда он подбегает вплотную, включается опрос клавиатуры. Пользователю приходится угадывать (первое), какое действие от него ждут, (второе) в какой именно момент он должен нажать определенную кнопку. Метод проб и ошибок. Не угадал — смотри анимированный некролог и начинай заново за несколько секунд до вызвавшего смерть препятствия. Идея хорошая, но люди, игроки, устроены по-разному. Серию погубила хорошо известная в квестах истина: вы не можете мыслить так же, как разработчики игры. Отсюда все проблемы класса "что делать?".

FF8, конечно, гораздо более сложная по своему строению игра. А вот средства продвижения вперед по сюжету очень похожи на вариант Dragon's Lair. В определенный момент вы оказываетесь в тупике, запертыми в пределах одного задника. На все попытки выйти engine реагирует вежливыми, очень надуманными отказами: "Нам приказано стоять здесь", или "Там больше нет врагов". Приставочность бесит! По площади около фонтана можно гулять часами — и ничего не произойдет. Зато если поговорить с одним из членов собственной команды, срабатывает триггер, демонстрируется скриптовая сцена, открываются выходы. This is sick! Бьюсь в истерике, закатываю глаза и говорю много плохих слов. Скучаю по Fallout. Он один во всем виноват (и Daggerfall. — **Денис Гусаков**). Нельзя было показывать людям настоящую свободу.

Приторно сладкий клюквенный сиропчик

Кушайте свой чупачупс... Бесспорно, неподражаемо красивый. Не враг я глазу своему. И там есть настоящий (кхе-кхе) сюжет, длинный, про настоящие чувства. А все герои — настоящие личности, почти живые люди со своими характерами, привычками, страхами. Много боев, сложная система магии, замечательные специальные удары... Ну хватит, убирайте эту пушку от моего виска. Давайте, давайте. И вон из студии!





[5] Но Seifer сказал, что эта ящерица не любит ICE! Зачем тратить на нее огненное заклинание?



Вам нравилось заниматься на уроках биологии генетикой? Ну, скрещивать белых кошечек с голубыми глазами с черными сероглазыми котиками? А длинноухих кроликов с короткоухими? Только не надо стесняться! Некоторые занимаются этим достойным делом до сих пор — даже превратившись в солидных дядь-программистов.

ПОДСВИНОК ВИЛЛИС

SEPTERRA CORE: LEGACY OF THE CREATOR

Разработчик	**Valkyrie Studios**
Издатель	**Monolith Productions**
Официальная дата релиза	**5 ноября 1999 г.**
Размер демо-версии	**Около 92 Мбайт** (см. ее на нашем диске!).
Официальная Интернет-страница	**www.septerracore.com**
Системные требования	**Windows 95/98, Pentium 200 (рек. Pentium 233), 32+ Мбайта RAM, DirectX 5.0.**
Дополнительная информация	**150 Мбайт на HDD. В Европе игру издает TopWare Interactive.**

• Александр Вершинин •



Благодаря стараниям вавиловых-от-пролога-и-паскаля игровая мысль активно перемещается вперед. Если затрудняетесь придумать что-либо сами, попробуйте вывести потомство нескольких известных родителей. Роль няньки не так почетна, зато зачастую хорошо оплачивается. Так и живут. Знакомят папу “Фолаута” с мамой “Финальной фантазией” и получают на выходе помесь по имени Septerra Core. Глазки синенькие, ушки коротенькие, а сам страшненький!

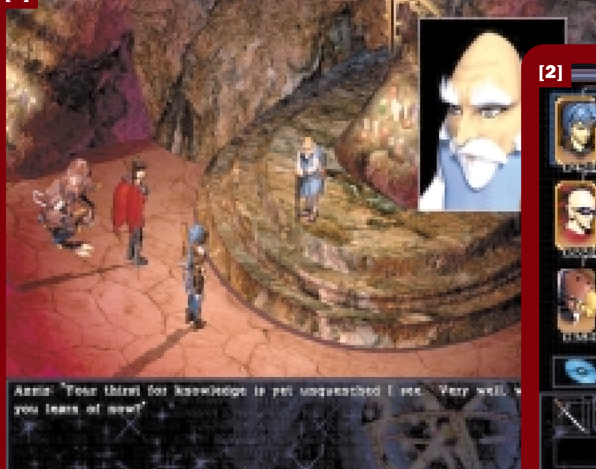
Анализ ДНК

На самом деле, говорить ТАК о младенцах – грех. Вдруг он вырастет в полную версию и станет местным Аленом Делоном? Поэтому о его кривых ножках, культяпистых ручках, застывшем выражении личика и сдавленных криках будем рассказывать нежно, с отеческой любовью, доброй укоризной в уголке глаза. Мол, бывает и такое, ничего. В Game.EXE всех вылечат.

СпрОсите, как определили родителей? На глаз, другого пути нет. Не верите? Тогда лично посмотрите, только внимательно! Вид изометрический, для ролевых игр довольно редкий. В качестве усиливающего фактора просеиваем сквозь сито сюжет. Опускаем странности мира, где живут герои, но останавливаемся на свалках и мусорщиках. Уже близко! Главные герои “демы” обитают на самом бедном из всех уровней Septerra Core. Они живут за счет огромных свалок, куда сбрасываются отходы остальных измерений. Существование убогое, но по заветам. Передают всякие старинные знания о технологически продвинутых жителях других уровней и богах. Собирают роботов, используют крайне развитое огнестрельное оружие, но прозябают в первобытном обществе. Разумеется, настоящий спаситель всего и вся может прийти только из такого народа. Достаточно про Fallout?

Тогда перейдем к Final Fantasy. Она гораздо более сильна в Septerra Core (маменькин сынок!), так что идентифицировать ее гены не составит особого труда. Во-первых, налицо аниме в умеренной стадии. Валяющие дурака роботы, девушки с синими волосами и пулеметом, а также куча детей постпамперсного периода – все ключевые признаки на месте. Это не преступление, но – улика. Во-вторых, подозрительно знакомая организация мира. Отдельные отрендеренные кусочки мира объединены большой картой, по которой весело скачут миниатюрные копии всех членов партии. К счастью, “случайные” невидимые монстры FF не смогли просочиться в Septerra Core. Спасибо! Зато сюжет выдержан в строгих материнских тонах. Бегать можно везде, но движение вперед по сюжетной линии происходит лишь в железно фиксированной последовательности. Ни шагу назад, ни шагу в сторо-

[1]

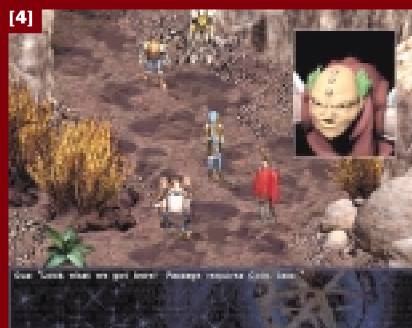


[2]



[1] В местной школе весьма неофициальная обстановка. [2] Девочки здесь рождаются с фиолетовыми волосами и пулеметом в руках.

ну. Поговорить с папой, затем с механиком. Последний не присоединится к вам до тех пор, пока не побеседуете с первым. В-третьих и предпоследних, вышеуказанные locations являются также своеобразными амбарными замками на дверях в большой и светлый мир Septerra Core. Умных, которые всегда обходят гору, здесь быть не может. Чтобы миновать пробку в очередном районе глобальной карты, вам придется войти внутрь этапа и попытаться добраться до его конца. Собственно, других вариантов нет. Только вперед, по лучисто линейной сюжетной линии. Наконец, последняя породистая бородавка (в терминологии собачника). Битвы были сначала целиком слизаны с FF, а затем упрощены по мере сил и возможностей до идеального mouse only-интерфейса.





[4] Персонаж прямиком из Fallout. Супермутанты вернулись! [5] Заключительная сценка "демы". В ожидании настоящих приключений.

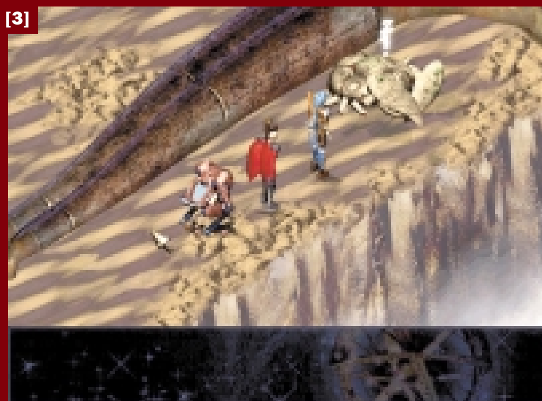
Жизнь насекомых

Septerra Core вообще живет по суровым законам приставочной ролевой игры. В диалогах для получения исчерпывающей информации надо методично прокручивать все реплики подряд. Оружие героев всегда на виду, но использовать его можно только в боевом режиме, на нашу беду включающемся исключительно по желанию его величества AI. То есть застрелить недоброжелательного собеседника или даже зачистить всю местность на манер Fallout не получится. Нельзя. С точки зрения практичных японцев, NPC есть деталь интерьера.

С другой стороны, выйти из боя, как правило, можно лишь вперед ногами. Маневры тоже не предусмотрены, персонажи сражаются по-самурайски. Процесс выглядит следующим образом: когда приходит время обидеть противника, выбранный герой высоко подпрыгивает (у многих кенгуру в этот момент расстегиваются набрюшные сумки – от зависти; Бубка рвет на себе волосы). За приземлением следует удар и мощный прыжок на свое место. Кио-ку-мицу!

Тактический элемент боя вводится в игру через черный ход. Если нельзя маневрировать, значит – придется бить на опережение. Всем участвующим в потасовке требуется время для подзарядки аккумуляторов – очевидно, прыжки кушают невразумительное количество энергии. В отличие от FF, где по мере готовности героя на экран выскакивает пачка меню, Septerra Core оставляет выбор момента удара пользователю. Просто вы видите, что подопечный готов. Остается лишь кликнуть на его физиономию, приостановив ход времени, и указать цель. Чем дольше "заряжается" герой, тем больнее он ударит по противным физиономиям врагов. Вот и вся тактика – как на ладони. Обиднее всего опоздать с кликом-ударом на долю мгновения. Начинаешь ворчать на мышь, коврик, дисплей, "Окна-95", Билла Гейтса и всех-всех-всех. Кроме Винни.

Отдельная лебединая песня посвящается магии. Materia переименована в Fate Cards, далее со всеми остановками. Каждый член партии может зажать в зубах ровно по одной волшебной картинке и почувствовать себя великим Гудини. Таким образом он может либо активировать зашитое в карточке заклинание, либо составить комбинацию карт, скооперировавшись с подельниками. А дальше происходит самое интересное. На сцене появляются близнецы-братья мощных заклинаний FF7! Дружественная партия, как водится, исчезает во мгле, а на поклонников дурного запаха изо рта вываливается всяческая потусторонняя нечисть – вроде девицы верхом на ките-скорпионе.



[3] Этот краб задремал на посту. Три наряда вне очереди, рядовой!

К сожалению, оставшийся пока без внимания механизм физических характеристик персонажей относится в Septerra Core к категории "хотели как лучше". Все параметры героев наперед заданы и крепко забетонированы. С набором опыта и получением очередного уровня параметры автоматически поднимаются на определенное количество баллов. Зачем это нужно? Как и кто будет использовать это в игре? С равным успехом авторы могли разместить в указанном меню характеристик свежие котировки с нью-йоркской биржи и обновлять их в реальном времени через Интернет. Nasdaq у вас дома! Никто не почувствовал бы ухудшения в графе gameplay. Наоборот, игра привлекла бы внимание пользователей из банковской сферы. Кстати, излишне сообразительным просьба не суетиться: идея запатентована и защищается соответствующим законом РФ от 1 апреля 1999 года.

Завязка, продолжение следует

Сюжетное повествование ведется на двух уровнях. В высоких сферах идет борьба между могущественными лордами, часть которых пытается захватить контроль над бесценным артефактом, скрытым внутри планеты. Другая линия повествования касается приключений девушки с того самого мусорного уровня. Это милое, вооруженное тяжелым пулеметом создание пытается спасти от наказания своего младшего брата, профессионального контрабандиста (парень "возит" оружие). На протяжении всей "демы" девица ползает по родным свалкам в поисках сбежавшего родственника, а когда находит, принимает неожиданное (по крайней мере для игрока) решение. Необходимо идти спасать планету! Ну что же, в добрый путь. Ждите релиза, уважаемые ролевые Брюсы Виллисы.

СВЕТ В КОНЦЕ ТУННЕЛЯ*



ЛИЧНОЕ ДЕЛО

ЮНОШИ БЛЕДНОГО

Эпизод второй: “Лидер”

Напомню: конец первого эпизода застал меня в достаточно мрачном состоянии: моя первая игра, хоть и была очень, очень, очень красивой, так и осталась “визитной карточкой”, которую хорошо показывать на интервью в поисках новой работы. Друг, с которым мы ее делали, программирование и игры бросил, а я, то ли от общей тупости, то ли от большой самоуверенности, продолжил развлекаться...





прочем, далеко не сразу. Я успел закончить институт, поработать программистом, но постепенно начал понимать, что не мое это дело, становится скучно, работа превращается из развлечения в “настоящую работу”, от которой хочется избавиться. За это время я изучил как следует английский и стал своим человеком в Интернете (напомню, без Интернета и английского языка сейчас просто нельзя, вне зависимости от ума и таланта).

Команда

И решил я собрать Команду. Именно так, с большой буквы. Найти умных людей, их ведь довольно много вокруг, желательно – молодых, еще не успевших обрасти связями, талантливых и полных энтузиазма. Они рвутся в бой, я уже почти ветеран, почему бы не прорваться вместе? Сказано – сделано. Костяк легко подобрался из друзей, недостающих пригласил “со стороны”: обратился через сети FIDO и Интернет.

Отклик превзошел самые смелые ожидания – и друзья воспылали рвением, и десятки людей откликнулись письмами. Уж среди такого количества народа – и не найти нужных спецов, не собрать из них дееспособный коллектив? Да быть того не может!

Старики, вроде Фрейда или вашего ПэЖэ, развлекаясь прикладным психоанализом, заметили бы, что излишний оптимизм – признак незрелой натуры. Что ж, возможно, они правы. Скажу сразу, чтобы не было иллюзий: проект, увы, приказал долго жить. Как и подавляющее большинство таких проектов. Они, как выяснилось в многочисленных экспериментах (и мой не исключение), по своей природе ориентированы на гибель. Почему? Причин в избытке, но лучше рассказать о тех, что помешали именно нам.

Энтузиазм

Гладко было на бумаге... Да и в жизни – первый месяц был безоблачным и красивым. Задействовали новые технологии, общались почти исключительно по электронной почте, но по мере необходимости, разумеется, встречались и до хрипоты в голосе обсуждали, что же мы будем делать.

Глаза блестели, каждый был готов работать с утра до ночи, знать бы только, над чем именно... А

* Продолжение. Начало серии публикаций “Свет в конце туннеля” см. в #9’99.

установить это раз и навсегда оказалось непросто. Когда несколько человек (а нас было, напомню, несколько десятков) пытаются прийти к согласию, обязательно генерируется несколько мнений, люди разбиваются на маленькие группки, и на компромисс требуется время.

Нет, само собой, все хотели "как лучше", никто не отстаивал заведомо проигрышные идеи. Только вот понятия о проигрышности оказались у всех разные. Из такой ситуации могут быть два выхода: демократический и авторитарный. Первый, когда решение принимается голосованием, приводит к распаду еще быстрее, поскольку полученные с его помощью результаты совершенно не связаны друг с другом, и вместо цельной игры получается мешанина.

Например, голосованием решено делать чистый шутер, а на следующий день победила другая группа – и в шутере появляется сильный налет, скажем, стратегии. Такое положение, разумеется, не устраивает ни сторону, боровшуюся за шутер, ни "стратегов", преодолевающих ее сопротивление. Группа стремительно распадается на части, потом каждая из этих частей претерпевает тот же самый процес...

У нас получилось лучше. С самого начала метод был близок к авторитарному. Да, я старался учитывать мнение каждого, когда только было можно, – устраивал обсуждение и принимал "народный" вариант, но право вето держал за собой. Народ не обижался, а кто обижался (их почти не было), тихо отпадал от группы. Это было бы очень неприятно для группы старых друзей (там поневоле пришлось бы действовать демократически, ухудшая конечный продукт ради сохранения дружеских отношений), но для нас подошло отлично.

Опыт, сын ошибок трудных

После преодоления первого, организационного, этапа (сколько мы придумывали название своей группе – словами не передать), мы принялись, вроде как, за работу. Почему "вроде как"? Увы, энтузиазм начал потихоньку угасать, а до появления второго дыхания, в виде либо денег, либо слаженной группы, способной трудиться без них и не отвлекающейся на зарабатывание денег на стороне, оставалось еще немало.

Можно, я на пару секунд отвлекусь от рассказа о нашем проекте? Есть у меня гадкое ощущение, что немалая часть читающих его сейчас тихо улыбается в усы, у кого уже прорезались, и думает: "Вот идиоты, у нас такого, разумеется, не будет!". Я не против, улыбайтесь, верьте и надейтесь – это важная, необходимая часть на начальном этапе, без нее никто не начинал бы проект. А вот в тот момент, когда работа чуток продвинется и вы натолкнетесь на некоторые из симптомов, перечисленных здесь, не поленитесь, прочтите этот текст еще раз. Пригодится. Во всяком случае, создаст впечатление, что вы не первые, кто идет по этой дороге, и, возможно, покажет пару выходов с нее, ведущих к славе, а не распаду.

Отлично, а пока продолжим. Мы довольно быстро (всего несколько месяцев – это действительно быстро) согласились друг с другом практически по всем сколько-нибудь важным вопросам, очень многие сделали и прислали небольшие, но симпатичные заготовки уровней, моделей, текстур... Только одного так и не произошло, никто не захотел выдвинуться в "лидеры групп" и пинать, пинать, пинать остальных, чтобы работа не замедлялась. Я откровенно прозевал этот момент, и пинать каждого лично, увы, получалось плохо.

Народ потихоньку начал закисать, каждый надеялся, что остальные сделают что-то базисное, и к нему останется только добавлять интересные "фичи", чем каждый в тайне мечтает заниматься. Увы, гигантский объем работы, который надо проделать до того момента, когда появляется первая версия, в которую можно поиграть, составляет заметно больше половины, именно он скучен и тяжел, а делать его кому-то надо.

Это препятствие было самым трудным. До самого конца мы так и не нашли окончательного решения проблемы, хотя и приблизились к нему. Потихоньку сформировалась маленькая, очень маленькая, всего в четыре-пять человек (из первоначальных

трех-четырех десятков), группа, созревшая для работы. В ней, увы, не оказалось представителей некоторых игровых "профессий" (моделлера, например), и стало казаться, что потребуется провернуть всю работу по набору людей заново. Но, по крайней мере, работа пошла. Медленно, со скрипом, через полгода с лишним после старта, но ведь пошла же!

Увы, не у всех это получается. Особенно у тех групп, что составлены из хороших друзей. Чужому человеку не так уж сложно найти замену, а вот пережить уход товарища – куда труднее. Требуется страшной силы вера в себя и желание делать игры. А это такая редкость...

И гений, парадоксов друг

Чем я горжусь до сих пор – так это решением заняться маркетингом еще до того момента, когда игра будет готова. Это ведь не требует практически ничего, достаточно сесть с коллегами по проекту и нарисовать сайт, изложить там свое видение игры, положить примеры уже сделанного. Если нет законченных "демок" – не беда, можно положить скриншоты (в смысле, на скорую руку сляпанные в "Фотошопе" псевдоскриншоты), концепт-арт (то есть наброски, сделанные художником с помощью карандаша на листе бумаги в клеточку), сторилайн (сюжет, или то, что на сегодня вам его заменяет). И немедленно начинать маркетинг. Писать всем, кого это может заинтересовать, знакомить их с тем, что вы делаете, если пригласят – идти и рассказывать, показывать и объяснять.

Да, денег наверняка не дадут, да и не факт, что их сразу стоит брать. Но, вращаясь в этой среде, вы поймете очень многое. Что в проекте хорошо, а что плохо. Чего не хватает и почему. Как будет продаваться ваша игра и на что обратят внимание те, кто станет писать ее обзоры. Короче, вы получите тонны интересной и полезной информации, которую попросту негде раздобыть другими способами.

Презренный металл

А вот деньги... Деньги заслуживают отдельного разговора. Напомню, мы живем в России. Вспомнили? Отлично. Теперь представим на секунду, что вам завтра дадут сто тысяч долларов на разработку игры и вы начнете их тратить. Итак, вы положили себе достаточные зарплаты, чтобы не обращать внимание на бытовые неурядицы, купили новейшие компьютеры и сели за работу. А завтра обнаружили, что художнику стало скучно здесь работать, он нашел место постабильнее, клепая рекламу для телевидения, что главный программист уехал в США писать базы данных за более серьезные деньги, а остальные передрались между собой, обсуждая, кто больше делает для блага проекта.

Казалось бы, ничего страшного? Проект провалился, все улыбнулись друг другу и разбежались в стороны (см. рассказ в прошлом номере об аналогичном случае с аддоном к Shogo под названием Legacy of the Fallen. – **Ред.**). А теперь подумаем еще раз. Мы где живем? Я так и знал, многие забыли. Деньги почти наверняка придется отдавать. Все, в том числе и проеденные, выплаченные в виде зарплаты, потраченные на компьютеры и кока-колу. Начинаете понимать? Угу.

Нет, я ни в коей мере не хочу сказать, что дело дойдет до криминала, столь популярного в бульварных газетах. Паяльник в одно место никто никому вставлять не будет. Но хлопот и проблем у таких разработчиков возникнет немало. Да и не дадут им денег, пока не убедятся, что такие проблемы не возникнут вообще. Люди с деньгами – они потому и с деньгами до сих пор, что не дают их кому попало. Умные они – вот и не дают.

Есть и вторая сторона медали. Не расходная, а доходная. Дело в том, что расходы на игру, когда их несет издатель, характеризуются одной неприятной чертой: они полностью возмещаются из потенциальных доходов в самом начале, а разработчик тем временем сидит и сосет лапу. Только после того как паблишер получил достаточно прибыли, чтобы полностью покрыть вложения, сделанные им на этапе разработки, что-то начинает капать и разработчику. Причем издатель свою часть прибыли получает с первой же коробки, и вполне заслуженно, он же рисковал своими личными деньгами...

Так что, чем меньше денег на разработку потребовалось просить, тем больше и быстрее удастся получить с продаж. А ведь именно на эти, "продажные", деньги и будет делаться следующий проект, уже более свободный и легкий в разработке. Там и опыта побольше, и умения...

Не забудем и о том, что за готовую игру с паблишера можно содрать куда больше процентов от прибыли. Он ничем по сути не рискует, своих денег не вкладывает, только проценты за работу (распространение) получает. Мораль: денег будет не просто больше, а много больше, если протянуть с их получением как можно дольше.

Конечно, совсем без вложений что-то сделать невозможно. Люди попросту разбегутся и уйдут работать за деньги, пусть и на скучные должности. Именно так у нас пропало несколько отличных ребят. Но, увы, определить оптимальный момент заранее невозможно и спокойней оттягивать его до последнего.

Успех

Время шло, прошел почти год с момента, когда мы начали. Был сайт, были дизайн-документы и некоторое количество наработок, увы, не объединенных ни во что играбельное. Было много интересных разговоров с паблишерами, были даже заинтересовавшиеся и готовые обсудить условия сотрудничества. Было главное – ядро будущей команды. Был успех, пусть крохотный. Но случился кризис. Помните август? Напомню еще раз: мы живем в России. И здесь надо быть готовым ко всему, в любой момент.

Россия отреагировала на кризис весьма болезненно. Игровая индустрия попросту ушла в болевой шок, а оттуда – в смерть, не приходя в сознание. Продавать легальные игры здесь стало... издевательством. Когда люди начали запасать соль и спички, готовясь к очередной продаже продуктов по карточкам, о легальных играх думали немногие. Их было мало и погоды они не делали.

Паблишеры, да и девелоперы, закрыли все проекты, кроме одного-двух, четко ориентированных на Запад, урезали все расходы и начали ждать лучших времен. Мы ждать не могли, ибо проект, дабы снизить риск и масштабы, изначально ориентировался на российского игрока. Опять же, у каждого мгновенно появилось острое стремление к выживанию, выразившееся в быстром и напряженном поиске "настоящей работы" – за деньги и с уверенностью в завтрашнем дне.

Резюме

С этого момента проект можно смело считать закончившимся. Он был во многом удачен, несмотря на кучу психологических трудностей, не провалился и, возможно, когда-нибудь поднимется заново. Но сейчас... Сейчас самое время подвести итоги и что-нибудь посоветовать тем, кто пойдет таким путем.

Помните, что главное – готовиться к худшему. Люди будут лениться, в том числе и организаторы. Люди будут бросать всё и уходить, уезжать, болеть, умирать и сходить с ума. И нужно на каждое такое происшествие ответить достойно, найти человеку замену или заставить его доделать обещанное, переделать весь проект почти с нуля или изобрести что-нибудь хитрое, что позволит собрать из остатков хоть что-нибудь презентабельное.

Обязательно заготовьте дизайн-документ. Именно по нему будут оценивать игру паблишеры, даже если вы покажете им очень симпатичную "демку". Да и самим пригодится, хотя бы для того, чтобы оценивать проделанный объем работы. Очень обидно бывает, когда сделано, казалось бы, почти все, обнаружить, что оно "не стыкуется" и надо сделать еще столько же для завершения игры.

Еще раз: не гонитесь за деньгами. Сможете без них – значит, больше заработаете и будете жить лучше и спокойнее.

Не горюйте, когда все накроется медным тазом, люди разбегутся, а мрачные руины проекта останутся где-то далеко позади на вашем жизненном пути. Увы, опыт нельзя приобрести иначе, даже если прочесть все умные статьи во всех умных журналах. Да, прочесть их полезно, но потом все равно придется как-то начинать. И лучше сделать это пораньше, чтобы осталось время попробовать и ошибиться, и, по возможности, не один раз.

Я не разочаровался, и в следующий раз расскажу вам о кухне профессиональных игроделов изнутри. Секретов, само собой, там нет, но полно простых правил, которые почему-то мало кому известны. Надеюсь, их соблюдение поможет вам, пройдя либо по первому пути (одиночному, описанному в прошлом номере .EXE), либо по второму, командному, благополучно добраться до того момента, когда вашу игру увидят сотни тысяч игроков.



LIONHEAD STUDIOS: ЗАПИСКИ НА ДИСПЛЕЕ

Продолжение. Начало см. в ##8-9'99

Стив Джексон,
очарованный очевидец



Стриптизерша в подарок, или Ох уж эти художники!

20 мая. Мой день рождения. Только ленивый у нас не знал, что в качестве подарка я хочу исключительно её – секретаршу. К тому времени я провел собеседование с дюжиной претенденток в секретарши и регистраторши, но ни одна из них не подходила для этой работы. Чаще всего они оказывались жутко безграмотными. Или были в таком зрелом возрасте, что уже никогда не смогли бы приноровиться к образу жизни Lionhead. А еще частенько попадались дамочки с неистребимым акцентом кокни. А это не дело, ведь, согласитесь, было бы просто невыносимо слышать по телефону все время что-то типа: "Ello! Lyin' Ed's Studios" ("Ал?! Штудия врунишки Эда на проводе". – **Примеч. перев.**).

Может быть, мое желание сбудется хоть в этот день?.. Вчера, кстати, позвонила Джейн, жена Марка Уэбли:

– Стив, – сказала она. – Послушай, ты ведь ищешь секретаршу? А моя подруга Сью Филлипс как раз занята поисками работы. Думаю, она тебе понравится. Она уже работала секретарем в суде. Трудолюбивая, привлекательная, любит игры... и, не сомневайся, вполне грамотная. Есть только одно "но": ты должен быстро принять решение, так как у нее уже всю неделю шли собеседования. Как насчет завтра в 16.00? Ты будешь свободен? Подходит? Хорошо, я ей передам.

Судя по всему, подруга Джейн была идеалом. Ровно в четыре дня Марк провел Сью в комнату для совещаний и сообщил мне, что "она здесь". Я схватил блокнот, открыл дверь и... громко выдохнул.

В комнате, поджидая меня, сидела женщина лет 55-ти. Крашеная блондинка с начесанными волосами и тоннами краски на лице – она выглядела прямо как Бетт Миддлер. Ее было много. Ну просто о-о-о-чень много.

– Э-э... добрый день. Меня зовут Стив, – сказал я, стараясь быть вежливым. А про себя заметил: "Господи, неужели Питер и Марк на самом деле думают, что я ищу такое чудо?!"

И все же я сумел совладать со своими эмоциями и, как обычно, начал с рассказа о компании: "Lionhead делает компьютерные игры. Мы занимаемся этим почти год, и сейчас..."

Она внезапно перебила меня:

– Я уже слышала о тебе. Ты ведь книги пишешь?

– Хмм... Да, – сказал я немного смущенно. – Я писал книги. Когда-то...

– Ты же известный автор, не отпирайся?

– Ну, не то чтобы...

Я осекся на полуслове. Сью вскочила со стула и начала петь. Очень громко: "Baby Face. You've got the cutest little baby face..."

У меня отвисла челюсть. Я лишился дара речи. То, что случилось дальше, доконало меня окончательно.

Она сорвала с себя блузку и стала размахивать ею над головой, нагло демонстрируя самые большие и увесистые груди, которые я когда-либо видел. Это были какие-то гигантские сосуды – неохватные, морщинистые, мясистые складки плоти, размером с хорошие коровьи лепехи. Они колыхались в разные стороны, пока она подступала ко мне, чтобы одарить своим поцелуем и пожеланиями счастливого дня рождения. Это было поистине мерзкое зрелище!

Но только в этот момент я сообразил, что меня... что меня элементарно разыграли. Это была не секретарша, а... корово-грамма (это раньше посылали телеграммы в день рождения; эта же была чем-то вроде стриптизо-граммы, только с жирной коровой взамен). До меня донеслось хихиканье за дверью. Чей-то нос показался в окне, а потом я вдруг заметил видеокамеру, спрятанную за цветочным горшком. Значит, все происходящее записывается на пленку. Мои надежды об исполнении желаний в день рождения обернулись кошмаром. И притом нескончаемым – чуть позже наш художник Джейми Дюрран рассказал мне, что поместил этот видеоролик (весь! целиком!) в Интернет. Не буду говорить, на каком именно сайте...

Пару недель назад Питера пригласили прочитать лекцию в колледже Гилдфорда. Эта традиционная ежегодная "Лекция замечательного человека нашего времени" является довольно престижным мероприятием. На роль лектора зазывают какую-нибудь местную знаменитость. Среди приглашенных перебывали почти все гилдфордские муниципальные и университетские шишки, включая самого мэра города.

Неделю спустя после успешно прочитанной лекции Питер получает от мэра письмо, в котором в частности говорилось: "Несмотря на то что у меня есть некоторые предубеждения против желания людей проводить большую часть своей жизни, сидя за компьютером и уставившись в экран монитора, я тем не менее высоко ценю ваши достижения. И был бы польщен, если вы дадите мне знать, можно ли нанести вам краткий визит..."

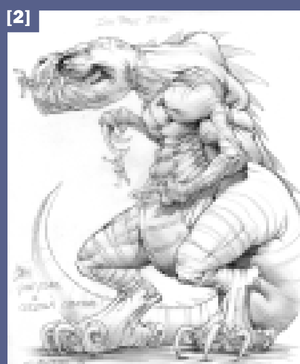
В действительности, это мы чувствовали себя польщенными от того, что мэр вдруг сам захотел напроситься к нам в гости, поэтому визит был назначен на следующую неделю. И вот во вторник после обеда на пороге офиса Lionhead объявился мэр Гилдфорда собственной персоной, с золотой цепью и мэрским значком на груди. Питер провел его по офису, представил всех, а затем попытался объяснить простыми словами, чем мы тут занимаемся. Нужно было помнить, что перед нами государственный служащий старой закалки, который, наверное, до сих пор уверен, что зеркальный фотоаппарат – это немыслимая роскошь. Но, как нам казалось, даже мэрам могут нравиться картинки. Поэтому мы попросили художни-

ков сделать так, чтобы во время визита мэра на их мониторы были выведены самые лучшие творения.

В то время наш хиппарь Марк Хили работал над анимацией кисти руки, которая будет накладывать заклинания в Black & White. Здесь я должен вам напомнить, что никогда нельзя знать заранее, что может оказаться на столе Марка в следующий момент. Его стол – это его храм. У него есть циновка для совершения молитв, пара бисерных амулетов, огромное количество растений, камешки, разложенные повсюду вокруг монитора. Но сегодня на столе у Марка лежала перчатка из шерсти перуанской ламы, и именно этой перчатке предстояло сделать визит мэра воистину незабываемым.













[1] Телко-грамма... В натуре! **[2]** А что получится, если скрестить ящерицу с Годзиллой? **[3]** Вчера раки были большие, а сегодня маленькие, но окуни... **[4]** Мозгами на мониторе мэра не удивишь! **[5]** ...Ему подавай волшебную перчатку! **[6]** Кристиан Брейвери: Хотите еще анекдот расскажу?

Мэр приблизился к монитору Марка, на котором демонстрировалось трехмерное изображение кисти руки. Мэр наклонился через плечо Марка, чтобы рассмотреть картинку поближе:

– А-а, рука. И что же она делает?

– А это, мы, значит, разрабатываем новый способ управления игрой, – ответил Марк с энтузиазмом. Как только он произнес эту фразу, из-под стола показалась его левая рука.

У Питера сразу отвисла челюсть. На руке у Марка была надета та самая перчатка из шерсти ламы. Он осторожно регулировал длину провода колонок. Один конец провода исчезал где-то в направлении системного блока, а второй был засунут внутрь перчатки. Все это выглядело как-то нелепо. Марка без тени стеснения понесло:

– По ходу игры вы, значит, будете использовать такую вот руку, чтобы накладывать заклинания. Прямо как настоящий волшебник. Вы сможете управлять рукой, прямо как своей собственной. Смотрите...

Марк пошевелил пальцами в перчатке, одновременно скрытно нажав кнопку на клавиатуре, чтобы запустить анимацию. Результат был самый что ни на есть убедительный. Когда Марк шевелил своими пальцами в перчатке, рука на экране тоже шевелила пальцами. Все это было уже слишком для Джонти Барнса. В противоположном конце офиса раздалось его характерное, но якобы непроизвольное фырканье, которое он тотчас попытался скрыть кашлем. Мы ждали реакции мэра, затаив дыхание.

"Очаровательно, – сказал он. – Удивительно, какие вещи могут делать компьютеры в наши дни."

Мы вздохнули с облегчением, когда мэр двинулся дальше. Ох уж эти... художники... Потрясающие ведь ребята, точно?

Последним из пришедших к нам художников был волшебник из Уэльса по имени Кристиан Брейвери (Christian Bravery). Во время собеседования Кристиан поразил нас содержимым своей папки, где были собраны его предыдущие творения. Он оказался весьма опытным графиком-иллюстратором, работавшим ранее над сериалом комиксов 2000AD. Однако процесс рисования на мониторе компьютера был для него внове. Как правило, того, кто мало работал с компьютерами, не нанимают в качестве компьютерных художников. Но Кристиан очень страстно хотел создавать оцифрованные рисунки. К тому же его работы для 2000AD были настолько потрясающими, что мы сразу решили предложить ему место в команде.

Кристиан из той породы людей, которые могут не переводя дыхания рассказать тысячу и один забавный анекдот. Отведите его в паб, купите ему пару пинт пива, и он целый вечер будет развлекать вас рассказами о сумасшедших типах, которых когда-то знавал в Уэльсе, или о забавных ситуациях, в которых оказывался лично.

Одна из моих любимых баек от Кристиана (представляю, как он ужаснется, увидев ее напечатанной) касается его подруги Сары, которая и посейчас живет в Кардиффе. Не так давно она приезжала в Гилдфорд погостить. А здесь нужно добавить, что Сара уже несколько месяцев как беременна, но у ребят так еще и не созрело никаких планов насчет официальной женитьбы. Можно предположить, что Сара немного опасается относительно своего будущего, возможно, даже чувствует себя несколько уязвленной.

Так или иначе, дело было в пятницу вечером, когда один из лучших приятелей Кристиана, разумеется, из Уэльса, должен был приехать на выходные в Гилдфорд. Кристиан уже собирался уходить, чтобы отправиться на вокзал встречать Гриффа, когда Сара предложила ему зайти в видеомагазин и взять напрокат какую-нибудь кассету, которую они втроем могли бы посмотреть вечером. Идея была неплохой, и Кристиан высадил ее у Blockbuster Video по пути на вокзал. Поезд прибыл. Кристиан и Грифф встретились и покатили прямиком на квартиру Кристиана. Открыли пиво и давай себе вспоминать славные былые времена.

Через некоторое время звонит телефон.

"Кристиан! Где ты, черт побери? Я жду тебя в магазине уже целый час!!!"

Он совершенно забыл о несчастной беременной Саре, оставленной им на произвол судьбы в видеомагазине.

Ох уж эти... художники... Ну ведь чертовски потрясающие ребята, вы согласны?

Вал по плану, или Тот самый вкус. Блинчиков

Аллилуйя! На прошлой неделе мы достигли новой вершины в процессе разработки Black & White. После долгих приставаний и даже подхалимской лести со стороны Марка Уэбли Питер наконец-то согласился с тем, что документ под названием "Design Spec" (конкретный план того, как будет функционировать игра) можно считать законченным. Теперь, к нашему величайшему облегчению, проект Black & White существует на бумаге и перестал быть лишь собранием идей в головах программистов и художников.

По-моему, это хороший повод отпраздновать. До появления на свет этого документа у нас не было "библии", которой можно было руководствоваться в работе. Любые игровые параметры могли быть изменены полностью. Работа, над которой художники и программисты корпели целыми неделями, могла быть перечеркнута и отброшена за ненадобностью, если какая-нибудь великолепная идея вдруг оказывалась на поверку слишком уж амбициозной и заменялась... еще более амбициозной идеей. Создание "Design Spec" означает переход от стадии проектирования к стадии непосредственного строительства игры и передачу всего проекта в руки художников и программистов, которые соберут вместе все кирпичики, составляющие игру. Питер просто ненавидит этот период разработки. Невероятно утомительное дело – изложить все аспекты игры на бумаге. Но более важным является то, что с момента утверждения "Design Spec" процесс разработки теряет свою спонтанность. Новые идеи могут появляться только в пределах уже расписанного технического задания. И не будь столь строгих правил, разработка Black & White длилась бы вечно. Таким образом, рождение "Design Spec" является фундаментом для настоящего построения игры. Проще говоря, Питер, если использовать его же собственные слова, может спокойно уйти домой, оставив игру на попечение оставшейся части команды.

Разумеется, далеко не все так просто. Да и сказать, что Питер – единственный автор игры, тоже нельзя. Остальные члены команды также внесли значительный вклад в дизайн и разработку Black & White. Часто идеи, которые позже использовались в игре, рождались во время обычной болтовни в офисе. Это когда всех вдруг охватывает небывалый энтузиазм по поводу какого-то одного специфического аспекта игры. В мгновение ока начинается мозговая мини-атака. Самой продуктивной попыткой собрать воедино все витающие по офису идеи по поводу Black & White стал недельный марафон, который Марк Уэбли устроил, чтобы переговорить с глазу на глаз с каждым из нас. Суть заключалась в том, чтобы попытаться создать список всех предложений, касающихся игры. Спустя пять дней стол в переговорной комнате был завален могучей грудой бумажных листов, исписанных вдоль и поперек. Затем Марку предстояло перепечатать все эти рукописные заметки и распечатать документ, чтобы мы все могли его прочитать и внести дополнительные комментарии.

Однажды мы все же попытались организовать "правильную" коллективную мозговую атаку, как это требуется по науке. О, это был незабываемый вечер. Местом проведения ученого собрания стал дом Питера, куда вся честная компания завалила как-то вечером в последний день масленицы. Каждому английскому ежику известно, что последний день масленицы называется Блинный вторник.

Прибыв к особняку Молиньё, мы с удивлением обнаружили, что на дорожке, ведущей к дому, Питер буквально на днях установил ворота с дистанционным управлением. Хотя Питеру свойствен образ эдакого технического гуру, на самом деле он абсолютно безнадежен в общении с техническими устройствами. На этот раз он не имел ни малейшего понятия, как его новые ворота работают. Мы терпеливо наблюдали с улицы, как створки ворот беспорядочно открывались и тут же закрывались, в то время как Питер, находясь в доме, отчаянно нажимал кнопки на пульте дистанционного управления, пытаясь найти ту самую, нужную. Это продолжалось до тех пор, пока к воротам не подрулил на своей машине наш звуковых дел мастер Расселл Шоу. Он-то и раскрыл нам самый большой секрет злополучных ворот. Если подъехать к ним совсем близко, то они всенепременно распахнутся перед вами. Прекрасная мера безопасности, верно?

Технический директор Lionhead Тим Ранс и художник Джейми Дюрран уже были на месте. Но Джейми что-то нигде не было видно: оказалось, что Тим поспорил с ним, что обставит его на гребном тренажере Питера – и обставил. Для Джейми, который не привык к физическим упражнениям, это оказалось слишком. Поэтому ему пришлось прилечь на полчасика, чтобы восстановить дыхание.

Вечер начался с пива и нескольких партий в любимую карточную игру Lionhead с добрым немецким названием "Und Tschuss" ("До скорого"). Еще немного, и, очевидно, алкоголь уже не дал бы нам возможности высказывать хоть сколько-нибудь умные мысли. И кто-то мудро предложил начать мозговой штурм, не откладывая. Обсуждение "по-научному" развивалось так... Впрочем, судите сами:

– Правильно, – сказал Питер. – Начнем с самого начала. Какой, по-вашему, должна быть цель нашей игры?

– Знаешь, – начал свои размышления Марк Хили, – это когда смотришь, значит, кино, и оно тебе нравится, потому что затрагивает твою душу, твою личную жизнь. Пожалуй, хотелось, чтобы люди именно так говорили про нашу игру. Просвещать. Вот в чем суть.

– Хорошо, – задумчиво кивнул Питер. – А что мы хотим увидеть на экране?

– Эй! – вспышка вдохновения озарила Расселла. – Как насчет того, чтобы связать то, как ты играешь, с тем, как игра выглядит на экране? Если ты начинаешь играть за силы Зла, то твоя территория теряет цвет и становится черно-белой. А если играешь за доброго волшебника, то твой мир становится ярким и красочным. Если играешь совсем плохо, цвета начинают смазываться.

– Хорошая идея, – просиял Питер. – Мне нравится.

– Да! – согласился Джонти Барнс. – Хмм... Мы можем поговорить немного о магических заклинаниях?

– Конечно, – сказал Питер. – Но сначала... послушайте. А достаточно ли мы смелые? Мы вообще осмелимся сделать это?

– Что?

– Забраться внутрь существа. Играть от первого лица.

– Ничего себе! – Марк Хили от возбуждения вскочил на ноги. – Это будет такая, значит, игра-самореализация. Ты создаешь, значит, воспитываешь своего ребенка так, как сам того хочешь. Потом ты сам становишься своим собственным ребенком. Мне нравится. Это будет нечто.

Все утвердительно закивали. Волнение закипало и переходило в лихорадочную стадию.

– У-у-у! Потрясающе!..

Джонти первым начал дуть в горлышко пивной бутылки, извлекая из нее небывалые укающие звуки. К нему тотчас присоединился Марк Уэбли, затем Пол и Джейми. К всеобщему удовольствию пивные бутылки звучали вполне слаженно и гармонично. И вот уже все начали ритмично гудеть в свои сосуды. По мере того как "оркестр" разрас-





[7] Рок-н-ролл этой ночью в исполнении Бутылочного оркестра! **[8]** Марк Уэбли: Наконец-то эти умники изложили план игры на бумаге.

...тался, ритм становился все более музыкальным.

– Мы должны записать бутылочный оркестр на пленку! – завопил Джонти.

Питер заметался по дому в поисках какого-либо записывающего устройства. Надо же, человек, в доме которого есть все мыслимое и немыслимое, не мог найти ничего, на чем можно было бы записать потрясающий концерт. Приятель Питера, также находившийся с нами, принес свой ноутбук, чтобы воспользоваться стандартным фонографом Windows (представьте теперь, насколько мы к тому моменту отчаялись!). Чтобы освободить место для записи концерта, пришлось стереть с винчестера пиратскую копию "Титаника". Тем временем Питер с радостью обнаружил, что плейер мини-дисков, который он купил на прошлой неделе, еще и пишущий. Правда, дисков к нему он найти не смог...

Наконец, кто-то все же отыскал мини-диск, завалившийся за диван, и Питер приступил к записи нашей потрясающей музыки. Увы, к этому времени бутылочный оркестр сбил дыхание, а кое-кто жаловался на головокружение от чрезмерного напряжения.

– Уф! Ну и круто было! – вздыхал Джонти. – Можем мы теперь поговорить о магических заклинаниях?

– Ладно, – сказал Питер. – Давайте поговорим о заклинаниях. Но сначала поужинаем. Сегодня у меня блинчики!

Было уже 11 часов вечера. Мы дружно удалились на кухню, где отыскали запеченного цыпленка и картофель. И ни единого блинчика! Берил, домохозяйка Питера, уже давно ушла домой, и ни один из нас не знал, как замесить тесто для блинов. Вернулись в зал. Там выяснилось, что на мини-диск записалось 40 минут тишины.

Когда мы уселись, Джонти снова затянул о своем:

– Пожалуйста! Давайте все-таки поговорим о магических заклинаниях...

И ведь он добился своего. Все стали обсуждать магические заклинания. Возникло немало превосходных идей. Самым творческим был вклад Расселла, который предложил создавать заклинания путем рисования их символов мышкой на экране. Например, выбираем заклинание огня, рисуем мышкой круг, и на экране возникает огненное кольцо. Чтобы вызвать ветер, водим мышкой кругами, словно создавая вихрь.

У Марка Хили тоже было несколько идей насчет курсора мыши, который он хотел представить в форме руки волшебника. Он предложил нарисовать ее и запрограммировать с учетом реальной физики – так, чтобы пальцы шевелились и опускались вниз при движении руки по экрану.

В этот момент Марк Уэбли начал насвистывать на бутылке, и бутылочный оркестр снова задудел в полную силу. На этот раз все представление было записано на мини-диск. Джейми настаивал на том, чтобы мы выложили запись на наш вебсайт. Меня передернуло от этой идеи. Кому, на фиг, интересно слушать компанию пьянчуг, вздумавших в течение 10 минут дудеть нечто на бутылках из-под пива Rolling Rock? К счастью, идея была вскоре забыта.

– А теперь, – сказал Питер, – я собираюсь испечь блин. Кто-нибудь еще хочет блинов?

– Мы не знаем, как замесить тесто, – напомнил ему Тим.

– О, действительно... я забыл...

– А вы знаете, что это мы изобрели блины? – спросил Марк Уэбли. – Ну и что мы с этого имеем? Американцы, как всегда, во всем нас обскакали. У нас День блинов только раз в году, и янки и тут нас обгоняют. Они едят блины на завтрак! Каждый день! Вот что можно выжать из идеи блинов! Почему мы так не делаем?

– Нет, ты не прав, – заявил Питер авторитетно. – Мы не изобретали блинов. Вы разве не знаете, что блины придумали на Суматре?

Все с изумлением и неподдельным интересом стали слушать рассказ Питера о том, как на Суматре был испечен первый в мире блин. История звучала вполне правдоподобно до тех пор, пока Питер не сделал промах, упомянув, что первоначально рецепт изготовления теста для блинов основывался на рецепте йоркширского пудинга, продукта, без сомнения, британского. Из аудитории послышалось негодующее ворчание.

– Ты какой-то бред несешь, Питер, – сказал Джонти. – Блины – это чисто английское изобретение. Ты говоришь о вафлях. Или не о вафлях. То бишь все что ты, блин, говоришь, есть просто блин знает что.

Марк Хили плюхнулся обратно в кресло:

– Я уже отрубаюсь. Может, кто-нибудь пойдет со мной прогуляться по парку?..

В доме было жарко и душно. И все мигом смекнули, что свежий воздух – это хорошо, и дружно выкатились на улицу. Была только одна загвоздка – на улице стояла беспросветная темнющая ночь, и никто ничегошеньки не видел. Мы осторожно побрели по росистому полю, чтобы потом миновать узкий мост через пруд. И только Питер с Марком Уэбли знали, куда идти. Они шагали впереди, увлекая за собой других и... разумеется, устраивая на нас засады. Мы медленно тащились друг за другом, словно скованные цепью преступники, держась за рубашку впереди идущего. А подлец Марк то и дело выпрыгивал на нас из-за деревьев, истошно вопя. Питер же попытался увести нас вниз, к болотистому берегу или, собственно, к самому пруду. Невероятно, но в пруд никто так и не свалился...

К половине пятого вечеринка, наконец, выдохлась. На следующее утро никто не вышел на работу, но зато у нас появилось несколько великолепных свежих идей, которые воплотятся в Black & White.

(Продолжение следует.)

The .LHX Files (C) 1999 Steve Jackson

Перевод с английского Михаила Новикова и Марии Горбатовой.

NON STOP 3D



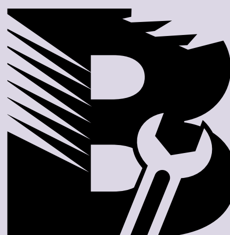
ЛИЧНОЕ ДЕЛО

НИКОЛАЯ РАДОВСКОГО

Заднее слово о новых 3D-чипах



Признаюсь, я не планировал третий раз кряду посвящать “Личное дело” навязчивой 3D-графике. События конца августа, увы, не оставили мне иного выбора. Прости меня, о терпеливый читатель. Следующая редакторская колонка будет не “о 3D”.



конце августа, 30-го числа, компания S3 первой нарушила тишину, анонсировав новый чип Savage2000. На этот раз нам обещают не слегка подретушированную версию старых ускорителей (как это было с Savage4), а действительно новый продукт.

S3 начинает и...

Самое интересное новшество Savage2000 – интегрированный аппаратный акселератор расчетов трансформации и освещения (T&L), названный S3TL. Сопроцессор совместим с OpenGL и DirectX 7.0.

К сожалению, S3 неохотно комментирует производительность S3TL. Заявлено лишь, что сопроцессор позволит увеличить число полигонов в “новом поколении игр” в 4-10 раз. Что ж, звучит многообещающе. Дело за “малым”: дождаться появления на свет пресловутого “нового поколения”. Пока же S3TL, как, впрочем, и любой другой геометрический сопроцессор, представляет в основном чисто теоретический интерес.

Для современных игр (особенно в высоких разрешениях и True Color) в первую очередь важна скорость текстурирования 3D-ускорителя. Посмотрим, как с этим параметром обстоят дела у Savage2000.

Чип будет оснащен двумя конвейерами, каждый из которых обучен накладывать по две текстуры на пиксель. Иными словами, Savage2000 теоретически способен обрабатывать по два мультитекстурированных пикселя за такт. Напомню, что все современные ускорители (например TNT2 и Voodoo3) могут за проход наложить пару текстур только на один пиксель.

Согласно заявлениям S3, новый чип потенциально способен работать на частотах до 200 МГц. Первые версии ускорителя, скорее всего, будут работать на частотах около 175 МГц. Исходя из этих данных, нетрудно вычислить теоретическую пиковую производительность чипа. Так как Savage2000 умеет “выплевывать” по два пикселя за такт, работая на частоте 175 МГц, он сможет обсчитать максимум 350 миллионов пикселей в секунду. Поскольку на каждый пиксель может быть наложено по две текстуры, пиковая скорость текстурирования равна 700 миллионам текселей в секунду. Для сравнения: принадлежащий Voodoo3 3500 текущий рекорд равен 366 миллионам текселей в секунду.

Правда, есть опасения, что главной бедой плат на Savage2000 станет нехватка пропускной способности памяти (родовая хворь ускорителей Savage). Хотя в новом продукте S3 наконец-то отказалась от архаич-

ной 64-битной шины памяти в пользу 128-битной, о поддержке каких-либо экзотических видов быстрого ОЗУ (например DDR SDRAM или RDRAM) ничего не сообщается. Чип работает с обыкновенной SDRAM на частотах до 200 МГц (пиковая пропускная способность этой конфигурации памяти – 3,2 гигабайта в секунду). Замечу, что такой производительности ОЗУ не всегда хватает самым быстрым ускорителям на TNT2 Ultra. Что уж говорить о Savage2000, обладающем (по крайней мере на бумаге) значительно большей скоростью текстурирования. Тем не менее, новый чип от S3 выглядит весьма серьезным конкурентом будущих продуктов NVidia.

Пока платы на Savage2000 анонсировал лишь Diamond. На ускорители Viper II будет установлено 32 Мбайта памяти. Стоить платы должна менее $200. Начало продаж запланировано на конец октября.

GPU, которые потрясли мир

Сутки спустя NVidia выкатила анонс своего нового тяжеловеса GeForce 256 (ex. NV10). Это не просто 3D-ускоритель, а “первый в мире GPU” (Graphics Processing Unit). Согласно определению NVidia, GPU – это однокристальный процессор с интегрированными блоками трансформации, освещения и растеризации, способный обрабатывать не менее 10 миллионов треугольников в секунду. Нет слов, термин эффектен. Но справедливости ради стоит отметить, что анонсированный на день раньше Savage2000 тоже вполне соответствует определению GPU. Что же предлагает Nvidia? Пресс-релиз сулит следующее:

– аппаратную акселерацию трансформации и освещения;

– обработку до восьми источников света;

– четыре конвейера рендеринга;

– пиковую скорость текстурирования до 480 миллионов пикселей в секунду;

– среднюю производительность блока T&L в 15 миллионов треугольников в секунду;

– однопроходное наложение рельефа методом выдавливания (emboss) и dot-product;

– поддержку до 128 Мбайт локальной памяти;

– поддержку AGP4X с фирменным ингредиентом Fast Writes.

Выглядит все довольно аппетитно. Впрочем, в умении NVidia печь вкусные пресс-релизы сомневаться не приходится уже давно. Интереснее всего в этом анонсе не то, что обещается, а то, о чем умалчивается. Впрочем, обо всем по порядку.

Скорость текстурирования в 480 миллионов пикселей в секунду действительно впечатляет. Однако, поделив этих попугаев на число конвейеров, получим, что работать GeForce будет на частоте всего лишь 120 МГц. Дальше в лес – больше дров. Упорное замалчивание тексельной скорости текстурирования сразу наводит на мысль (нехотя подтвержденную впоследствии инженерами NVidia) о том, что этот параметр равен заявленной пиксельной производительности. Иными словами, четыре конвейера GeForce готовы обработать либо четыре пикселя за такт с наложением по одной текстуре на каждый, либо только два пикселя, “отекстурив” каждый дважды. Эта архитектура напоминает использованную в TNT/TNT2 (просто у предыдущих чипов NVidia вдвое меньше конвейеров). В таком случае, по тексельной скорости GeForce (480 миллионов текселей в секунду) значительно уступает Savage2000.

Какой из двух методов измерения скорости текстурирования лучше соответствует требованиям современных игр? Давайте разберемся.

Почти во всех новых 3D-играх активно используется мультитекстурирование. Поэтому GeForce в подавляющем большинстве случаев станет работать в режиме растеризации двух пикселей за такт, накладывая на каждый по две текстуры. Savage2000 будет вести себя точно так же, однако бОльшая тактовая частота позволит чипу S3 вырваться вперед. Подчеркну, что все приведенные здесь рассуждения о производительности новых чипов основаны исключительно на анализе их спецификаций. Реальность довольно часто вносит значительные поправки в красивые теоретические построения.

Настораживает еще одна недомолвка NVidia. Пресс-релиз умалчивает о разрядности шины памяти GeForce, однако, по имеющимся у меня данным, GPU, подобно TNT/TNT2, будет связан с ОЗУ 128-разрядной шиной данных. При использовании SDRAM велик риск недостатка пропускной способности памяти и, как следствие, значительного падения производительности при переходе к True Color. Характерно, что на данный момент NVidia обнародовала результаты лишь одного теста GeForce: в тестовой версии Q3:A в разрешении 1600x1200 High Color плата показала 33,1 fps (TNT2 Ultra в аналогичных условиях вытянула лишь 17 fps). Что и говорить, результат впечатляет, однако данные тестов GPU в True Color были бы куда информативнее.

В принципе, новый чип Nvidia поддерживает DDR SDRAM (модификация SDRAM, передающая за такт удвоенное количество данных), однако объемы производства этого типа ОЗУ пока мизерны и цена на него слишком велика.

Продукты на GeForce уже анонсировали все крупнейшие партнеры NVidia: Creative Labs, Asustek, ELSA, Leadtek, Guillemot, Canopus. Первые платы должны появиться в продаже уже в начале октября. Ориентировочная цена ускорителя с 32 мегабайтами памяти – $300.

3dfx идет иным путем

К сожалению, данные о новом ускорителе 3dfx (кодовое имя Napalm) пока весьма скупы. Однако, судя по всему, в ближайшем будущем корпорация не собирается интегрировать в свои чипы геометрические сопроцессоры, продолжая уделять основное внимание увеличению скорости текстурирования. Прогнозы 3dfx и NVidia на ближайшее будущее 3D-акселерации диаметрально противоположны.

NVidia считает основным недостатком современных 3D-игр их малую полигональную сложность. Действительно, разработчики, сдерживаемые ресурсами ЦП, не могут значительно увеличить количество треугольников в объектах. GeForce решает эту проблему, беря на себя расчеты трансформации и освещения. Безусловно, будущее 3D-графики за аппаратной акселерацией T&L. Жаль, что сроки наступления светлого завтра пока неясны.

Разработчики вряд ли станут тратить время на создание игр с 10 миллионами треугольников в сцене до тех пор, пока не будут уверены в наличии геометрических сопроцессоров у большинства потенциальных покупателей. Есть еще один нюанс. Многие разработчики опасаются, что аппаратные ускорители T&L ограничат свободу их действий при геометрических расчетах, не позволяя использовать ряд удобных трюков.

3dfx уверена, что до широкого распространения игр, нуждающихся в геометрических процессорах, пройдет еще немало времени. Поэтому гораздо разумнее пытаться ускорить уже существующее ПО, значительно повысив скорость текстурирования новых чипов и продвигая полный антиалиазинг (эта функция улучшит качество графики даже в ничего не подозревающих о ней играх).

Подводя итоги, стоит отметить, что философия обоих конкурентов практически не изменилась. NVidia любит встраивать в новые продукты весьма перспективные, но “пока” не используемые функции. Лозунг 3dfx: “Скорость здесь и сейчас”. Кто из них прав? Решать вам...

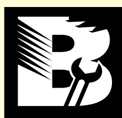
P.S. Согласно последним метеосводкам, велика вероятность задержки Napalm до начала 2000 года. А счастье было так близко...



БЫСТРЫЕ И ЖЕСТКИЕ

• Николай Радовский •

С момента последнего истязания винчестеров на страницах .EXE минул без малого год. За это время успело подрасти новое поколение накопителей. Кто они и что они? Хороши ли? Что предпочесть? Пора снова ответить на эти вопросы.



Вполне естественно, что новые винчестеры стали вместительней и быстрее. Кроме того, стандартной возможностью современных жестких дисков стала поддержка протокола Ultra ATA/66. Все протестированные нами накопители, за единственным исключением, поддерживают этот режим.

Особенности и требования Ultra ATA/66 уже обсуждались ранее на страницах .EXE (см. #7'99), поэтому в этот раз мы перейдем к результатам испытаний, не углубляясь в дебри теории. Впрочем, стоит коротко остановиться на одном вопросе, довольно часто смущающем владельцев новых жестких дисков.

Сколько "весит" гигабайт?

Этот простой вопрос, как ни странно, не имеет однозначного ответа. Гигабайт может хранить как 1 000 000 000 (10^9), так и 1 073 741 824 (2^{30}) байт. Дело в том, что в компьютерной индустрии распространены два определения большинства мер. Так как ЭВМ оперируют с двоичными числами, для обозначения больших величин программистам удобнее пользоваться степенями двойки, а не десятки. Так появились двоичные килобайт (равный 2^{10}, или 1024 байт), мегабайт (2^{20}, или 1 048 576 байт) и гигабайт (2^{30}, или 1 073 741 824 байт). Большинство программ (к примеру, format и fdisk) пользуются именно такими определениями величин. Объем ОЗУ также принято выражать двоичными мегабайтами. Поэтому после включения PC с 64 Мбайтами памяти процедура POST найдет не 64000, а 65536 Кбайт ОЗУ. Утилиты разбиения и форматирования жестких дисков, как правило, оперируют двоичными мегабайтами. Поставщики винчестеров, увы, предпочитают указывать их объем в десятичных гигабайтах. Оно и понятно, в этих попугаях их товар выглядит длиннее. Приведу вполне жизненный пример.

Предположим, вы купили винчестер Seagate Medalist 17242 объемом 17,2 гигабайта. Однако злокозненный fdisk обнаружит на нем "лишь" 16442 Мбайта свободного пространства. Не стоит подозревать Seagate в обмане или экспериментировать с параметрами винчестера в CMOS Setup. Просто fdisk уверен, что Мбайт состоит из 1 048 576 байт, а Seagate – из 1 000 000. Дабы не путать читателя, все объемы в этом обзоре приведены в десятичных гигабайтах (10^9 байт).

Как мы тестировали

Все винчестеры устанавливались в систему с материнской платой ASUS P2B, процессором Pentium III 500, 128 мегабайтами SDRAM, IDE-контроллером Promise FastTrak66, видеоадаптером Creative Graphics Blaster Riva TNT2 Ultra и монитором ViewSonic PT770.

Так как встроенный в материнскую плату контроллер не поддерживает протокол Ultra ATA/66, мы подключали все испытуемые винчестеры к первому каналу совместимого с этим режимом контроллера Promise FastTrak66. Для подключения использовался 80-жильный Ultra ATA/66-совместимый шлейф.

На всех винчестерах создавался один первичный раздел максимального объема с файловой системой FAT32. После форматирования мы устанавливали на подопытный винчестер англоязычную версию Windows 98, драйверы видеоадаптера и контроллера FastTrak66, а также тестовое ПО. Перед запуском каждого теста осуществлялась дефрагментация диска.

Проводились следующие тесты:

Disk Inspecton Tests – низкоуровневые тесты из пакета WinBench 99. Их результаты использовались для оценки времени доступа и скорости последовательного чтения диска.

Business Disk WinMark и High-end Disk WinMark – тесты из пакета WinBench 99, измеряющие скорость дисковой подсистемы при работе популярных бизнес- и инженерных приложений.

miroVIDEO EXPERT – тест компании miro, эмулирующий обращения к диску плат видеомонтажа и измеряющий скорость потоковых записи/чтения файлов.





Далее, для создания свопинга, повышающего нагрузку на жесткий диск, мы сокращали объем системного ОЗУ до 32 Мбайт и прогоняли следующие общесистемные тесты:

Business WinStone – тест производительности системы при работе с бизнес-приложениями.

Тесты в SiN v1.03 запускались в разрешении 800x600 True Color. Результат получен с помощью консольной команды: timedemo 1; map demo2.dm2. Для сравнения: результат этого теста, запущенного на системе со 128 Мбайтами ОЗУ (при прочих равных условиях), – 40,1 fps.

Скорость Quake 3: Arena v1.08 измерялась в разрешении 800x600 High Color при максимальной детализации текстур с помощью команды: timedemo 1; demo q3demo1. Результат этого теста без свопинга – 64,8 fps.

После выполнения каждого теста мы перезагружали Windows. Публикуемые результаты – среднее арифметическое пяти запусков тестов.

НАШ ВЫБОР EXE

IBM DPTA-372730

Объем	27,3 Гбайта
Частота вращения шпинделя	7200 оборотов/мин.
Размер буфера данных	2048 Кбайт
Цена	$370

ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ ★★★★★☆
ЦЕНА ЗА ГИГАБАЙТ ★★★
ИТОГ 4.5

Deskstar 34GXP – новейшая серия жестких дисков корпорации IBM, а DPTA-372730 – второй по старшинству представитель этого семейства. Его старший брат (DPTA-373420) отличается совсем уж неприличным объемом в 34 гигабайта, достигаемым за счет добавления пятого диска. Впрочем, слава производителя самых емких (и дорогих!) IDE-винчестеров принадлежит IBM довольно давно. В прошлом году гордостью корпорации был 16-гигабайтный накопитель DTTD-351680. Тогда (см. EXE #11'98) нам пришлось задействовать всю наличную фантазию, чтобы представить себе, чем же можно оккупировать такие широты. Как давно это было... Половина протестированных на этот раз винчестеров готовы хранить столько же или больше данных.

Результаты тестов этого накопителя не могут не впечатлять: за единственным исключением он стабильно лидировал во всех испытаниях. Только по времени доступа к данным этот винчестер уступил детищу Quantum.

Итог. DPTA-372730 – самый емкий и самый быстрый накопитель из всех когда-либо попадавших в нашу тестовую юдоль. Огорчает только одно обстоятельство: цена этого чуда. Нелегко расстаться с без малого четырьмя сотнями зеленых единиц, понимая, что через год подобная железная коробка обойдется вдвое дешевле.

IBM DJNA-371800

Объем	18 Гбайт
Частота вращения шпинделя	7200 оборотов/мин.
Размер буфера данных	2048 Кбайт
Цена	$230

ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ ★★★★★
ЦЕНА ЗА ГИГАБАЙТ ★★★☆
ИТОГ 4.0

DJNA-371800 принадлежит к предыдущему поколению IDE-накопителей IBM (серия Deskstar 22GXP). С DPTA-372730 его роднит не только фирма-производитель. Накопители имеют ряд общих черт: оба вращают по четыре диска со скоростью 7200 оборотов в минуту и несут на борту по 2 Мбайта кэша. Рознятся они в основном лишь плотностью записи: у DPTA-372730 на том же количестве дисков упаковано в полтора раза больше данных. Время доступа у обоих винчестеров одинаково.

Логика подсказывает, что меньшая плотность записи DJNA-371800 приведет к проигрышу в скорости последовательного чтения данных. Эксперименты не только подтвердили теорию, но и выявили одну очень странную черту этого жесткого диска. По труднообъяснимым причинам, DJNA-371800 был последним по скорости последовательной записи данных в тесте miroVIDEO EXPERT. Ни дефрагментация, ни тотальная переустановка ОС улучшить результат, увы, не смогли. Трудно объяснить столь странное отставание, особенно если учесть популярность винчестеров IBM у профессионалов видеомонтажа. Не исключено, что нам просто попался дефектный экземпляр. В прочих тестах этот жесткий диск стабильно занимал почетное второе место.

Итог. DJNA-371800 – не шокирующий ценой очень быстрый винчестер от именитого производителя.

IBM DJNA-370910

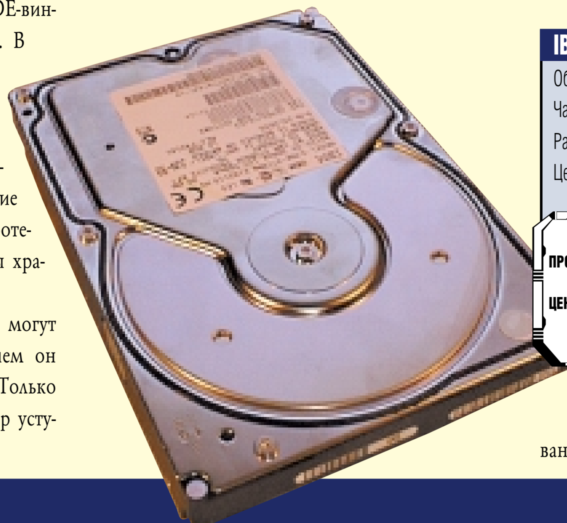
Объем	9,1 Гбайта
Частота вращения шпинделя	7200 оборотов/мин.
Размер буфера данных	2048 Кбайт
Цена	$140

ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ ★★★★☆
ЦЕНА ЗА ГИГАБАЙТ ★★
ИТОГ 3.5

Самый младший член семейства Deskstar 22GXP. Получен путем изъятия половины дисков из представленного выше DJNA-371800. Операция лишь увеличила (и так не малую) стоимость хранения гигабайта данных. В результате, DJNA-370910 оказался накопителем с самой высокой ценой хранения единицы данных.

В тестах производительности этот винчестер немного отставал от DJNA-371800. Удивил тест последовательной записи miroVIDEO EXPERT: здесь DJNA-370910 обошел старшего брата, заняв предпоследнее место.

Итог. DJNA-370910 – прекрасный выбор для тех, кому нужен шустрый винчестер небольшого объема.



IBM DJNA-351520

Объем	15,2 Гбайта
Частота вращения шпинделя	5400 оборотов/мин.
Размер буфера данных	512 Кбайт
Цена	$155

ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ ★★★☆
ЦЕНА ЗА ГИГАБАЙТ ★★★★☆
ИТОГ 4.0

DJNA-351520 – единственный в этом тестировании жесткий диск IBM со скоростью вращения

шпинделя 5400 оборотов в минуту (5400rpm) и сокращенным до 512 Кбайт буфером данных. Эти обстоятельства не замедлили сказаться на производительности: DJNA-351520 заметно отстал от прочих винчестеров Голубого гиганта. Весьма неплохое для своего класса время доступа к данным сочетается в этом накопителе с посредственной скоростью последовательного чтения данных (результат невысокой плотности записи). В большинстве тестов производительности этот диск находился между 10- и 20-гигабайтными Quantum Fireball CX. Хотя стоимость гигабайта на DJNA-351520 относительно невысока, не уступающий ему в скорости винчестер Seagate ST317242A сохранит ваши данные еще дешевле.

Итог. Безусловно, IBM DJNA-351520 обеспечивает неплохую производительность и довольно низкое соотношение “цена/объем”. Однако конкуренты (прежде всего Seagate) просят за гигабайт еще меньше. Стоит ли доплачивать $5 за нелишние 2 гигабайта? Решать вам...

Quantum Fireball Plus KA 13.6

Объем	13,6 Гбайта
Частота вращения шпинделя	7200 оборотов/мин.
Размер буфера данных	512 Кбайт
Цена	$165

ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ ★★★★☆
ЦЕНА ЗА ГИГАБАЙТ ★★★☆
3.5 ИТОГ

Серия KA – первый опыт корпорации Quantum в производстве жестких дисков с интерфейсом IDE и скоростью вращения шпинделя 7200 оборотов в минуту. Тем интереснее наблюдать за результатами испытаний этого винчестера.

Результаты низкоуровневых тестов обнадеживали: KA демонстрировал рекордно низкое время доступа, а по скорости последовательного чтения уступал лишь рекордсмену IBM DPTA-372730. Однако в тестах, основанных на реальных приложениях, он оказался самым медленным 7200rpm-накопителем. Не исключено, что виной тому относительно маленький объем внутреннего буфера данных. По имеющимся у нас данным, под Windows NT он бегает значительно шустрее (лишним подтверждением тому стал высокий результат KA в тесте High-End Disk WinMark 99). Мы не стали проверять эту информацию лишь потому, что NT пока (по крайней мере до появления Windows 2000) слабо подходит для игр.

Кроме невыразительной производительности под Windows 95, KA “отличился” высоким уровнем шума. Определенно, это самый громкий винчестер среди всех протестированных в этот раз. Владельцы KA могут не утруждать себя подключением индикатора к IDE-контроллеру, поскольку на каждую команду позиционирования головок накопитель отзывается громким низкочастотным стуком.

К безусловным достоинствам KA стоит отнести самую низкую в классе 7200rpm IDE-винчестеров стоимость хранения гигабайта информации.

Итог. Quantum Fireball Plus KA 13.6 может стать неплохим выбором для тех, кто хочет обзавестись быстрым винчестером, готов мириться с шумом (за него винчестер “оштрафован” на 0,5 балла в итоговом рейтинге) и не хочет тратиться на диски серии IBM Deskstar 22GXP. Стоит также отметить, что на момент написания этих строк Quantum уже начал поставки новой серии Fireball Plus KX, отличающейся от KA большей плотностью записи.

Quantum Fireball CX 20.4

Объем	20,4 Гбайта
Частота вращения шпинделя	5400 оборотов/мин.
Размер буфера данных	512 Кбайт
Цена	$220

ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ ★★★☆
ЦЕНА ЗА ГИГАБАЙТ ★★★★☆
ИТОГ 4.0

Fireball CX – последняя на момент тестирования серия IDE-винчестеров Quantum со скоростью вращения шпинделя 5400 оборотов в минуту. Нельзя не отметить рекордную плотность записи: Quantum удалось упаковать по 6,8 Гбайта на один диск накопителя. Среди всех протестированных нами винчестеров подобной емкостью пластины может гордиться только лидер IBM DPTA-372730. Результатом высокой плотности записи данных стала впечатляющая скорость последовательного чтения: Fireball CX способен читать треки быстрее, нежели более дорогой и менее емкий винчестер IBM-DJNA371800. Конкурировать с детищем IBM по времени доступа к данным CX, увы, не в состоянии. Во-первых, DJNA371800 вращает диски с большей частотой, приводящей к уменьшению латентности (времени ожидания начала нужного сектора), а следовательно, и снижению времени доступа. Во-вторых, винчестеры IBM серии DJNA с частотой вращения шпинделя 5400 оборотов в минуту также требуют меньше времени на доступ к данным, чем Fireball CX.



В наших тестах этот жесткий диск продемонстрировал неплохие, но отнюдь не выдающиеся результаты. High-End Disk Winmark 99 был единственным тестом, в котором Fireball CX 20.4 опередил всех соперников с 5400rpm (вращающих диски с частотой 54000 оборотов в минуту). В прочих бенчмарках этот жесткий диск оставался середнячком.

Итог. Не скрою, что, памятуя о прошлогоднем прорыве Fireball EX (тогда эти 5400rpm-диски составили достойную конкуренцию 7200rpm-винчестерам IBM), мы ожидали от свежей серии “Огненных шаров” новых рекордов

производительности. Чуда, к сожалению, не произошло. Безусловно, Fireball CX вряд ли вас разочарует, однако лично я предпочел бы доплатить $10 за более шустрый WD Caviar AC420400.

Quantum Fireball CX 10.2

Объем	10,2 Гбайта
Частота вращения шпинделя	5400 оборотов/мин.
Размер буфера данных	512 Кбайт
Цена	$130

ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ ★★★☆
ЦЕНА ЗА ГИГАБАЙТ ★★★☆
ИТОГ 3.5

Младший брат рассмотренного выше Fireball CX 20.4 оказался самым недорогим винчестером в этом обзоре. Темпы роста плотности записи и падения цен на жесткие диски впечатляет: год назад в $130 обходились винчестеры втрое (!!!) меньшего объема.

Однако вернемся к “Огненному шару”. В большинстве тестов Fireball CX 10.2 был близок к 20-гигабайтному брату, заметно отстав лишь в High-End и Business Disk WinMark.

Итог. Quantum Fireball CX 10.2 – недорогой и довольно быстрый для своего объема винчестер. Однако, добавив $10 и пожертвовав одним Гбайтом, вы можете приобрести куда более производительный IBM DJNA-370910. Выбор между объемом и скоростью остается за вами...

Seagate Medalist 17242

Объем	17,2 Гбайта
Частота вращения шпинделя	5400 оборотов/мин.
Размер буфера данных	512 Кбайт
Цена	$160

ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ ★★★☆
ЦЕНА ЗА ГИГАБАЙТ ★★★★★
ИТОГ 4.0

Seagate, будучи самым крупным производителем жестких дисков, не раз становилась первооткрывателем новых скоростей. В SCSI-продуктах именно этой компании дебютировали частоты вращения шпинделя 5400, 7200 и 10000 оборотов в минуту. Первый 7200rpm-винчестер с интерфейсом IDE (9-гигабайтный Medalist Pro 9140) также принадлежит Seagate. К сожалению, со времени выпуска этого жесткого диска (начало 1998 года) компания сосредоточилась на недорогих винчестерах и очень долго не радовала новыми IDE-накопителями с 7200rpm. Только в конце лета Seagate “опомнилась” и приступила к выпуску 28-гигабайтного монстра Barracuda ATA. К сожалению, на момент написания обзора этот зверь (точнее, рыба) еще не завелся в московских магазинах. Поэтому нам пришлось ограничиться тестами Medalist 17242 – самого быстрого 5400rpm-диска Seagate.





Подобно остальным членам семейства Medalist, этот накопитель снабжен металлической пластиной, защищающей печатную плату от повреждений и статического электричества.

В тестах производительности Medalist 17242 чудес не продемонстрировал, слегка опередив Fireball CX 20.4 в Business Disk Winmark 99 и Q3:A, но отстав в остальных тестах. Виной тому, видимо, медлительность поиска данных – в тестах времени доступа этот винчестер разделил последнее место с накопителем Fujitsu.

Итог. Medalist 17242 удачно сочетает предельно низкую цену хранения гигабайта данных со вполне приличной производительностью.

Western Digital Caviar AC420400

Объем	20,4 Гбайта
Частота вращения шпинделя	5400 оборотов/мин.
Размер буфера данных	2048 Кбайт
Цена	$230

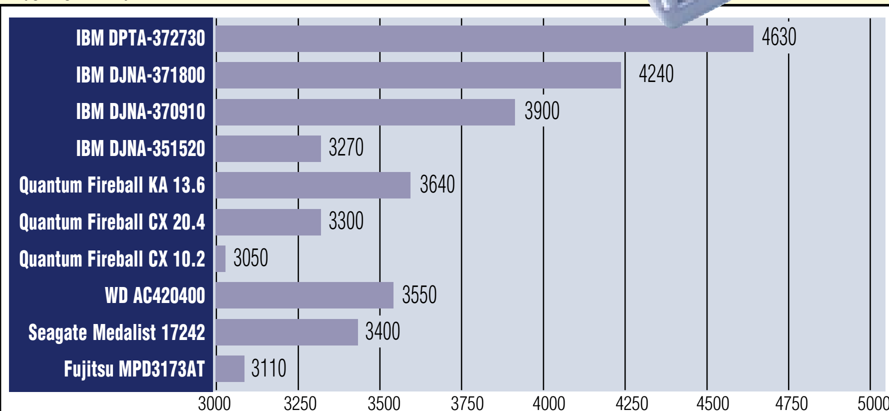
ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ ★★★★
ЦЕНА ЗА ГИГАБАЙТ ★★★★
ИТОГ 4.5

Вынув этот винчестер из антистатического пакета, я испытал основательно подзабытое за три месяца deja vu. От жестких дисков IBM накопитель Western Digital отличался только лейблом. Порывшись в пресс-релизах, я быстро выяснил причину сходства. В июне прошлого года Western Digital лицензировал у IBM технологии производства жестких дисков. Фактически, попавший к нам на тестирование Caviar AC420400 является клоном диска IBM DJNA-352030. Отличаются близнецы лишь расположением заводов-производителей.





Bus. Disk Winmark



Обратимся к результатам тестов, благо они заслуживают внимания. Низкое время доступа и большой объем кэш-буфера помогли AC420400 стать самым быстрым IDE-винчестером с 5400rpm среди всех протестированных нами. Только в High-End Disk WinMark 99 этот накопитель слегка отстал от Quantum Fireball CX 20.4. В остальных тестах AC420400 уверенно опережал конкурента. Безусловно, этот винчестер не может соперничать с более быстрыми 7200rpm-моделями. Однако в своем классе он выглядит весьма достойно.

Итог. Western Digital Caviar AC420400 – емкий и быстрый жесткий диск для тех, кто не желает доплачивать за более "оборотистые" модели. Тем, кто готов пожертвовать объемом в пользу производительности, стоит обратить внимание на 18-гигабайтный IBM DJNA-371800 и его аналог WD Expert AC418000.

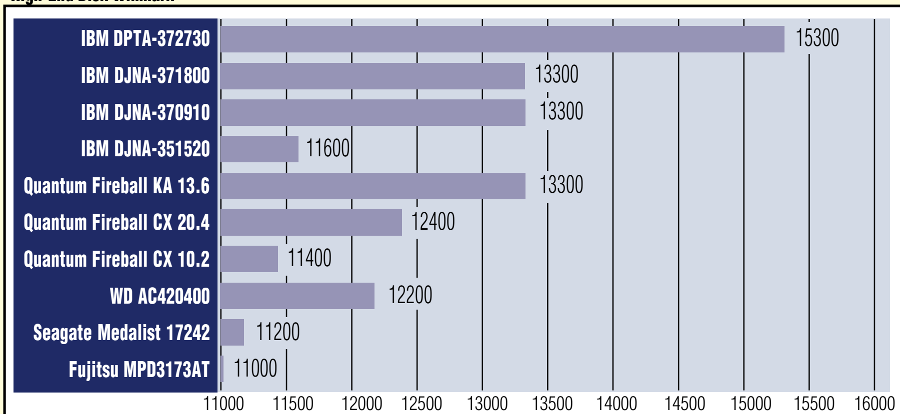
Fujitsu MPD3173AT

Объем	**17,2 Гбайта**
Частота вращения шпинделя	**5400 оборотов/мин.**
Размер буфера данных	**512 Кбайт**
Цена	**$160**

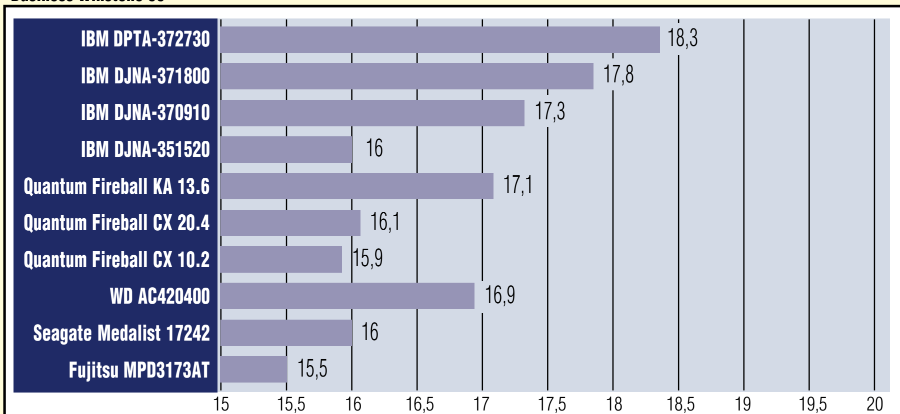
ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ ★★☆
ЦЕНА ЗА ГИГАБАЙТ ★★★★★
3.0
ИТОГ

С подключением этого диска к контроллеру Promise FastTrak66 у нас возникли трудности. Согласно данным с Web-сайта Fujitsu, винчестеры серии Desktop 18 (в том числе и попавший к нам MPD3173AT) поддерживают протокол Ultra ATA/66. Однако в набранном мелким шрифтом примечании было указано, что совместимы с новым интерфейсом только экземпляры, имеющие индекс "-66" в названии модели. Не обнаружив этих символов на лейбле доставшихся нам винчестеров, мы решили, что они (винчестеры) не знакомы с Ultra ATA/66. Так как FastTrak66 поддерживает и накопители Ultra ATA/33 (они же DMA/33), мы не придали этому большого значения. Однако после установки драйверов контроллера под Windows система загружаться перестала. Вернуть ОС к жизни мы смогли лишь подключив винчестер стандартным 40-жильным IDE-шлейфом. Видимо, электроника накопителя уже обучена рапортовать о совместимости с Ultra ATA/66, но правильно работать в новом режиме пока не умеет. В итоге, мы запретили этот протокол, воспользовавшись утилитой с Web-сайта Fujitsu (www.fujitsu-europe.com/home/support/disk/software/UDMA66disable.zip), и подключили диск к контрол-

High-End Disk Winmark



Business Winstone 99





леру качественным 80-жильным шлейфом. Таким образом, винчестер Fujitsu оказался единственным в этом обзоре накопителем, тестировавшимся в режиме DMA/33, а не Ultra ATA/66.

Fujitsu MPD3173AT имеет много общего с Seagate Medalist 17242: тот же объем, та же плотность записи, сходные время доступа и цену. Тем интереснее сравнить реальную производительность этих жестких дисков. К сожалению, мы вынуждены констатировать тотальное отставание Fujitsu MPD3173AT во всех тестах.

Не стоит винить "медлительность" DMA/33. Максимальное падение производительности, вызванное отключением Ultra ATA/66, в тестах куда более шустрого IBM DPTA-372730 составило менее 3%. Винчестер Fujitsu вряд ли вообще почувствовал бы разницу между протоколами.

К достоинствам MPD3173AT следует отнести практически идеальную тишину в работе (это самый беззвучный жесткий диск из всех протестированных нами) и предельно низкую цену хранения гигабайта данных.

Итог. Fujitsu MPD3173AT станет прекрасным выбором для тех, кого бесшумность винчестера волнует гораздо больше, чем его скорость. Seagate Medalist 17242 обеспечивает за те же деньги заметно лучшую производительность.

Спасибо!

Редакция Game.EXE выражает благодарность следующим фирмам, предоставившим винчестеры для тестирования:

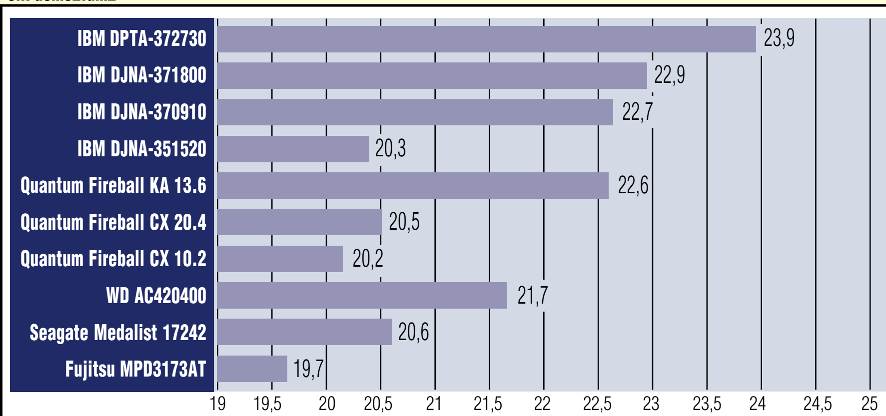
IPLabs **728-4101**

X-Ring **719-9570**

JIB Group **917-0503**

Отдельная благодарность московской компании **"Мультимедиа клуб"** (943-9293) за предоставленный контроллер Promise FastTrak66.

SiN demo2.dm2



Q3A q3demo1

